

**LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**

**LOKASI SMK NEGERI 1 KLATEN
Jalan Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22, Klaten**

Disusun Sebagai Tugas Akhir Pelaksanaan
Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)



**Disusun Oleh:
HILMA GUSTAMI
NIM. 11520241054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2014

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
PERIODE 2014
DI SMK NEGERI 1 KLATEN**

Yang bertanda tangan di bawah ini mengesahkan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang disusun oleh mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Hilma Gustami
NIM : 11520241054
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK NEGERI 1 KLATEN dari tanggal 2 Juli 2014 – 17 September 2014. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.


Yogyakarta, 17 September 2014

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing


Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

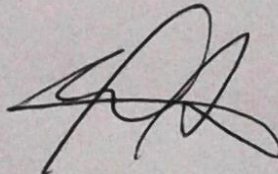

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Mengetahui,

Kepala
SMK Negeri 1 Klaten

Koordinator KKN-PPL
SMK Negeri 1 Klaten


Drs. Budi Sasangka, M.M
NIP. 19590629 199803 1 002


Drs. Haryono
NIP. 19570612 198603 1 008

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan PPL tahun 2014 di SMK Negeri 1 Klaten ini dengan baik.

Laporan PPL ini merupakan bukti pertanggungjawaban penyusun selama mengikuti kegiatan PPL di SMK N 1 Klaten yang di harapkan dapat memberikan pandangan tentang program kerja yang telah dilaksanakan pada tanggal 2 Juli 2013 sampai 17 September 2013.

Dalam pelaksanaan PPL sampai dengan penyusunan laporan ini tidak akan terlaksana tanpa adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang tak pernah lelah memberikan kesempatan untuk terus mengaktualisasi diri dan memberi petunjuk.
2. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Budi Sasangka, M.M selaku Kepala SMK Negeri 1 Klaten yang telah menerima kami serta memberikan ijin untuk melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Klaten
4. Bapak Drs. Haryono, Koordinator KKN – PPL SMK Negeri 1 Klaten yang telah membimbing dan memberikan pengarahan selama menjalankan proses PPL.
5. Bapak Taufik Hidayat, M.M, guru pembimbing di sekolah yang telah dengan sabar memberi masukan dan bimbingan.
6. Bapak Herman Dwi Surjono, Ph.D selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika PPL 2014 di SMK Negeri 1 Klaten
7. Bapak/Ibu guru dan staf karyawan SMK Negeri 1 Klaten
8. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Klaten khususnya kelas X MM 1 dan X MM 2 yang telah membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.
9. Orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan memberiku motivasi, terima kasih atas dukungannya baik secara moral maupun secara materil.
10. Unit Program Pengalaman Lapangan (UPPL), yang telah menyelenggarakan PPL di semester khusus tahun 2014.
11. Rekan-rekan mahasiswa KKN - PPL SMK Negeri 1 Klaten yang telah bekerja sama mencurahkan segenap upaya demi kesuksesan program PPL
12. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan Program PPL hingga selesainya

penyusunan laporan ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Klaten ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan – kekurangannya sehingga kami sangat mengharapkan masukan yang berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Klaten, 17 September 2013

Penyusun

Hilma Gustami

NIM. 11520241054

DAFTAR ISI

Halaman Judul i

Halaman Pengesahan ii

Kata Pengantar iii

Daftar Isi v

Daftar Lampiran vi

Abstrak vii

BAB I PENDAHULUAN 1

 A. Analisis Situasi 1

 B. Rumusan Progeam Kegiatan PPL 12

BAB II. PERSIAPAN , PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL 14

 A. Persiapan 14

 B. Pelaksanaan PPL 17

 C. Analisis Hasil 25

BAB III PENUTUP 28

 A. Kesimpulan 28

 B. Saran 28

Daftar Pustaka 30

Lampiran 31

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Matriks Kegiatan PPL**
- 2. Laporan Dana PPL**
- 3. Lembar Observasi Kelas**
- 4. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL**
- 5. Silabus Mata Pelajaran Simulasi Digital**
- 6. RPP dan Lampiran Materi**
- 7. Absensi Siswa**
- 8. Penilaian Siswa**
- 9. Penilaian Sikap Siswa**
- 10. Soal Ulangan Harian dan Jawaban**
- 11. Media Pembelajaran**

ABSTRAK
LAPORAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN
DI SMK NEGERI 1 KLATEN

oleh :

Hilma Gustami

11520241054

Universitas Negeri Yogyakarta mempunyai tugas untuk mempersiapkan dan menghasilkan tenaga pendidik yang professional. Untuk melaksanakan tugas tersebut UNY memberi bekal pengetahuan dan ketrampilan kepada mahasiswa melalui kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pendidikan yang dikuasai oleh mahasiswa, ke dalam kehidupan masyarakat, dalam hal ini masyarakat sekolah. Dengan program PPL ini diharapkan mahasiswa dapat menjadi calon tenaga pendidik yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan profesional.. Kegiatan PPL yang dilaksanakan mulai 14 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014, mahasiswa praktikan menerapkan ketrampilan mereka ketika terjun ke lapangan dengan berbekal pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah.

Dalam pelaksanaan PPL yang bertempat di SMK Negeri 1 Klaten, praktikan mengajarkan materi Simulasi Digital dan Perakitan Komputer untuk kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2. Kegiatan PPL yang dijalankan selama 2 bulan ini antara lain observasi kelas, serta proses pengidentifikasian lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik, koordinasi dengan pihak terkait antara lain, Koordinator KKN-PPL SMK N 1 Klaten dan guru pembimbing, penyusunan silabus dan RPP, serta pelaksanaan proses pembelajaran selama kurang lebih 7 minggu. Untuk mata pelajaran simulasi digital praktikan mendapat kesempatan 6 kali pertemuan masing-masing untuk kelas X MM 1 dan X MM 2, dan untuk mata pelajaran perakitan komputer praktikan mendapat kesempatan 6 kali pertemuan masing-masing untuk kelas X MM 1 dan X MM 2. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode Diskusi dan Ceramah dengan tambahan penggunaan media dan games yang relevan dengan materi yang disampaikan.

Program kegiatan PPL dapat terlaksana dengan baik dan lancar berkat adanya bimbingan dan arahan dari guru pembimbing dan dosen pembimbing selama praktik mengajar serta peran aktif peserta didik selama berlangsungnya KBM. Selain itu terlaksananya program PPL ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari pihak sekolah yang telah memberikan keluasaan kesempatan kepada para mahasiswa PPL untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kata kunci : PPL, SMK Negeri 1 Klaten

BAB I

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga sosial formal yang didirikan berdasarkan undang-undang Negara sebagai tempat atau lingkungan pendidikan. Sekolah berperan sebagai wahana pengembangan dan pembinaan sumber daya manusia. Pembentukan kualitas sumber daya manusia di sekolah terjadi dalam proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai lembaga yang konsisten mengabdikan dalam dunia pendidikan memfasilitasi mahasiswanya yang menempuh program studi pendidikan untuk menimba ilmu melalui Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah.

Program PPL yang dilaksanakan oleh UNY merupakan perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga, yaitu pengabdian kepada masyarakat, dimana melalui program ini mahasiswa di beri kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan warga sekolah pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta bertanggungjawab atas pelaksanaan program kerja yang bermanfaat bagi warga sekolah sehingga dapat menjadi refensi dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dimiliki agar bermanfaat dan dapat diterima masyarakat.

Pada program PPL tahun 2014 ini, penyusun mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Klaten yang merupakan salah satu mitra kerjasama UNY. Melalui program ini UNY dan SMK Negeri 1 Klaten diharapkan dapat membentuk kerjasama yang bermanfaat bagi kedua belah pihak khususnya dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran guna mencetak generasi bangsa yang berkualitas.

A. ANALISIS SITUASI

Untuk lebih mengetahui keadaan SMK Negeri 1 Klaten, maka diadakan observasi pada tanggal 7 Maret 2014. Observasi ini dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung keadaan sekolah, wawancara dengan pihak yang terkait dari sekolah, dan pengamatan proses pembelajaran di dalam kelas.

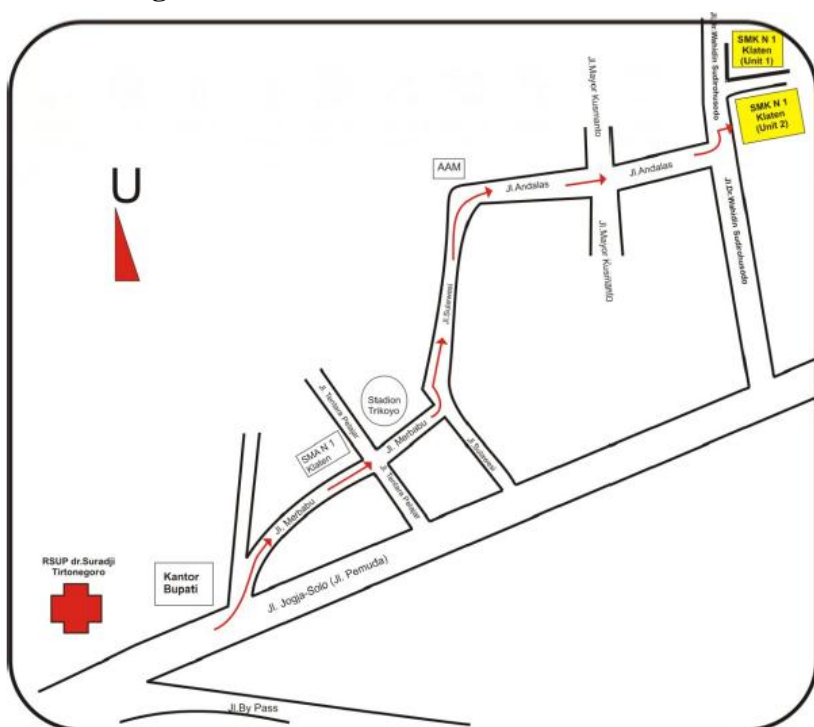
SMK N 1 Klaten merupakan sebuah sekolah Negeri tingkat lanjutan yang beralamatkan di Jalan Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, dengan situasi dan kondisi yang cukup nyaman dan kondusif untuk belajar, dengan berbagai fasilitas yang cukup baik, dengan didukung oleh Pendidik dan tenaga kependidikan yang terqualifikasi.

Adapun kelompok kompetensi keahlian yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Klaten adalah:

1. Akuntansi (AK) dengan jumlah kelas sebanyak empat ruang kelas
2. Administrasi Perkantoran (AP) dengan jumlah kelas sebanyak dua kelas
3. Pemasaran (PM) dengan jumlah kelas sebanyak dua kelas
4. Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan jumlah kelas sebanyak tiga kelas
5. Multimedia (MM) dengan jumlah kelas sebanyak dua kelas
6. Teknik Produksi Program Penyiaran Pertelevisian (TP4) dengan jumlah kelas sebanyak dua kelas

Analisis situasi dibutuhkan untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik SMK N 1 Klaten sebelum melaksanakan kegiatan PPL. Dimana dengan diadakannya observasi pada pra PPL ini bertujuan agar mahasiswa memperoleh gambaran bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dan kelengkapan dari sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Klaten. Adapun hasil yang kami peroleh dari kegiatan observasi pada pra PPL adalah sebagai berikut :

1. Kondisi Geografis Sekolah



Gambar 1. Denah Lokasi SMK Negeri 1 Klaten

SMK N 1 Klaten merupakan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Atas yang beralamatkan di Jalan Wahidin Sudiro Husodo No. 22 Klaten. Lokasi SMK N 1 Klaten ini sangat strategis, baik dilihat dari aspek transportasi maupun lingkungannya. SMK N 1 Klaten ini berada tepat di pinggir jalan raya.. Gedung sekolah SMK N 1 Klaten ini juga masih sangat layak untuk

kegiatan belajar mengajar, karena dalam keadaan selesai di renovasi dengan luas sekolah kurang lebih 2,1 hektar.

2. Kondisi Fisik Sekolah

Kondisi fisik sekolah SMK N 1 Klaten secara umum sudah bagus, sudah tertata, dan bersih. Gedung SMKN 1 Klaten ini terbagi dalam 2 lokasi yaitu Gedung Unit 1 berada di utara jalan dan Gedung Unit 2 berada di selatan jalan. Bangunan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu terdapat banyak fasilitas yang dikelola dan dijaga oleh karyawan sesuai dengan bidangnya. Berikut ini adalah daftar ruang yang ada di SMK N 1 Klaten :

Tabel 1. Daftar Ruang di SMK N 1 Klaten

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah dan K3	1
3	Ruang Kantor Tata Usaha	1
4	Ruang Guru	2
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Ruang Teori	41
7	Ruang Aula	1
8	Ruang Lab. Bahasa Inggris	1
9	Ruang Lab Jaringan	2
10	Ruang Bengkel Jaringan	1
11	Ruang Lab. Multimedia	2
12	Ruang Lab. Komputer	4
13	Ruang Lab. TPPPP	1
14	Ruang Studio TPPPP	1
15	Ruang Lab. Pemasaran	1
16	Ruang Gudang & Informasi	2
17	Ruang Server	1
18	Ruang TVE	1
19	Ruang Media Umum	1
20	Ruang Seni Budaya	1
21	Ruang Produksi TKJ	1
22	Ruang BP/BK	1
23	Ruang Lab. HL	1
24	Ruang Lab. IPA	1
25	Ruang Kantin	3

26	Ruang QMR	1
27	Ruang Agama	2
28	Ruang Bank Mini	1
29	Ruang Toko/Koperasi Siswa	1
30	Lobby	1
31	Ruang OSIS	1
32	Ruang Pramuka	1
33	Ruang UKS	1
34	Ruang Ibadah/Masjid	1
35	Ruang Toilet	50
36	Rumah Penjaga Sekolah	2

Kondisi sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Klaten dapat dijelaskan melalui penjelasan berikut :

a. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar.

Fasilitas KBM yang terdapat di SMK N 1 Klaten sudah sangat memadai, guru dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar mengajar dengan memakai media yang telah disediakan sekolah. Terdapat 41 ruang kelas yang dapat digunakan untuk kegiatan KBM teori, dan untuk KBM yang membutuhkan ketrampilan praktek secara langsung terdapat laboratorium yang disediakan untuk setiap program keahlian. LCD dan proyektor hampir ada di setiap ruang kelas mapupun laboratorium, *white board* pada setiap kelas, meja dan kursi kayu.

b. Perpustakaan

Kondisi perpustakaan SMK N 1 Klaten sudah cukup memadai, penataan bukunya yang rapi dan disesuaikan menurut kategori buku. Tersedia berbagai jenis buku di perpustakaan SMK N 1 Klaten, antara lain buku novel, majalah, koran, tabloit, buku-buku mata pelajaran yang dalam kondisi yang masih terbatas jumlahnya, dan lain-lain. Buku-buku ini dapat digunakan oleh siswa untuk menambah bahan pelajaran, selain itu buku ini juga dapat dipinjam dengan peraturan dan ketentuan yang sudah ditetapkan. Selain adanya buku-buku, perpustakaan SMK N 1 Klaten ini juga dilengkapi dengan fasilitas televisi, *tape recorder*, *sound system*, LCD, proyektor, komputer, dan AC. Tempat baca juga telah disediakan dengan seperangkat meja dan kursi baca.

c. Laboratorium

Laboratorium yang terdapat di SMK Negeri 1 Klaten adalah:

a. Laboratorium Bahasa Inggris

Laboratorium ini digunakan khususnya untuk listening saat pelajaran Bahasa Inggris. Terdapat headphone dan speaker sehingga saat listening siswa bisa jelas mendengar narasi yang diberikan.

b. Laboratorium Komputer

Terdapat 8 Laboratorium Komputer di SMK Negeri 1 Klaten sesuai program keahlian masing-masing yang dilengkapi dengan software program-program sesuai program keahlian yang ada, yaitu :

- 1) Laboratorium Komputer KKPI yang terletak di unit 1 ini memiliki komputer untuk guru pembimbing, dan juga untuk siswa dalam jumlah yang memadai. Laboratorium ini telah dilengkapi dengan LCD.
- 2) Laboratorium Komputer TKJ yang terletak di unit 1 ini memfasilitasi siswa dari program keahlian TKJ untuk bisa praktek langsung. Laboratorium ini dilengkapi dengan komputer yang sesuai dengan jumlah siswa dan guru pembimbing serta LCD untuk mendukung kegiatan pembelajaran
- 3) Laboratorium Komputer Multimedia ini terletak di Unit 1 dan Unit 2 di laboratorium ini terdapat komputer yang cukup memadai untuk siswa dan guru serta LCD.
- 4) Laboratorium Komputer TPPPP terletak di unit 1. Di laboratorium ini terdapat komputer yang memadai dan peralatan yang mendukung kegiatan praktek di program keahlian TPPPP
- 5) Laboratorium Pemasaran
Laboratorium ini diperuntukkan untuk siswa program keahlian Pemasaran agar bisa mempraktekan ilmu yang didapat. Laboratorium ini terletak di unit 1.
- 6) Laboratorium Perkantoran
Laboratorium ini diperuntukan untuk siswa program keahlian Administrasi Perkantoran agar bisa mempraktekan ilmu yang didapat. Laboratorium ini terletak di unit 1
- 7) Laboratorium IPA
Laboratorium ini berisi alat-alat yang mendukung kegiatan praktek pelajaran IPA. Laboratorium ini terletak di unit 2.

d. Ruang Kepala Sekolah

Ruang Kepala Sekolah SMK N 1 Klaten terletak pada unit 1 dan terdiri dari 2 bagian. Yaitu ruang tamu dan ruang kerja. Ruang tamu berfungsi untuk menerima tamu dari pihak luar sekolah, sedangkan ruang kerja berfungsi

untuk menyelesaikan pekerjaan Kepala Sekolah. Selain itu ruang kerja juga digunakan untuk konsultasi antara Kepala Sekolah dengan seluruh pegawai sekolah

e. Ruang Guru

Ruang guru di SMK N 1 Klaten terdiri dari 2 ruang. Ruang guru 1 di unit 1 dan ruang guru 2 di unit 2. Ruang guru digunakan sebagai ruang transit ketika guru akan pindah jam mengajar maupun pada waktu istirahat. Di ruang guru terdapat sarana dan prasarana seperti meja, kursi, almari, televisi, komputer dan printer, toilet, dll. Ruang guru sudah cukup luas sehingga cukup untuk menampung para guru mengerjakan tugas dan pekerjaannya

f. Ruang TU

Ruang TU SMK Negeri 1 Klaten terletak di gedung unit 2. Ruang ini digunakan untuk semua urusan administrasi yang meliputi kesiswaan, kepegawaian, tata laksana kantor dan perlengkapan sekolah, dilaksanakan oleh petugas tata usaha, yang diawasi oleh Kepala Sekolah dan dikoordinasikan dengan Wakil Kepala Sekolah. Pendataan dan administrasi guru, karyawan, dan kesiswaan juga dilakukan oleh petugas Tata Usaha

g. Ruang BP/BK

Ruang BP/BK terletak di unit 2 SMK Negeri 1 Klaten. Di ruang ini berfungsi sebagai ruang konsultasi siswa dengan guru BK. Secara umum kondisi fisik dari ruang BP/BK ini sudah cukup baik

h. Koperasi Siswa

Koperasi siswa dikelola oleh siswa-siswa jurusan pemasaran yang didampingi oleh guru sebagai pembimbing dan dua karyawan. Dalam pengelolaannya digunakan piket siswa yang dilakukan oleh 4 orang siswa piket. Koperasi siswa ini menyediakan keperluan siswa SMK N 1 Klaten. Diantara barang-barang yang dijual adalah alat *make up*, alat makan dan makanan, pakaian sekolah, alat tulis, LKS, dan lain-lain.

i. Tempat Ibadah

Di SMK N 1 Klaten terdapat tempat ibadah yaitu mushola Ulil Albab. Mushola sendiri telah dilengkapi dengan kamar mandi dan tempat wudhu yang dipisah antara putra dan putri, terdapat juga ruangan kecil untuk ROHIS SMK N 1 Klaten yang biasanya digunakan sebagai *basecamp* ROHIS yang dipisah dalam dua sisi, yaitu sisi kanan untuk putra dan sisi kiri untuk putri. Di dalam mushola sendiri telah dilengkapi dengan tempat mukena untuk ibadah siswa putri.

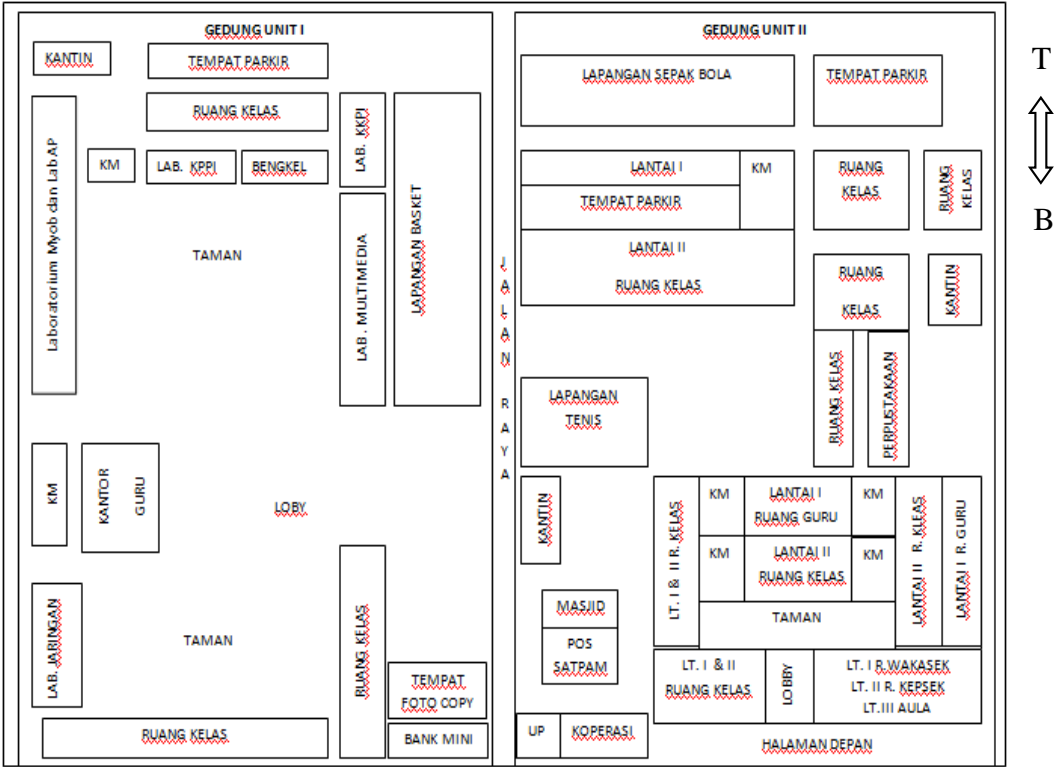
- j. Kantin

Terdapat 3(tiga) kantin di SMK N 1 Klaten. Yaitu satu kantin berada di Gedung Unit 1 dan dua kantin berada di Gedung Unit 2. Dan terdapat pula kantin kejujuran di beberapa sudut, seperti di depan mushola, dan di beberapa depan kelas, yang tujuan dari kantin ini adalah untuk melatih kejujuran para siswa dan untuk melatih jiwa kewirausahaan dari para siswa.
- k. Gudang

SMK N 1 Klaten memiliki 1 buah ruang sebagai gudang yang mana memfasilitasi warga sekolah dalam pinjam meminjam sarana pembelajaran seperti LCD, speaker, dll.
- l. Hall/Aula

Terdapat dua aula (hall) yang digunakan untuk berbagai acara yaitu aula TI dan aula BM. Selain itu terdapat lapangan basket, lapangan sepak bola, dan lapangan tenis juga di SMK N 1 Klaten.
- m. Tempat Parkir

Di SMK N 1 Klaten terdapat enam tempat parkir yang cukup luas, yaitu dua tempat parkir guru/karyawan, dan empat tempat parkir untuk siswa yang terletak terpisah. Tempat parkir untuk siswa sudah cukup luas sehingga cukup untuk menampung semua kendaraan dari siswa SMK N 1 Klaten.



Gambar 2. Denah SMK N 1 Klaten



Gambar 3. SMK N 1 Klaten Unit 2

3. Kondisi Non Fisik

Selain fasilitas-fasilitas fisik, SMK N 1 Klaten juga mengadakan kegiatan-kegiatan yang menunjang potensi siswa, guru, maupun karyawan.

a. Potensi Siswa

Di SMK N 1 Klaten sebagian besar siswanya berjenis kelamin perempuan, sehingga tidak mengherankan jika SMK ini sering disebut dengan SMEA Negeri 1 Klaten. Jumlah total siswa SMK N 1Klaten pada tahun ajaran 2014/2015 ini sekita 1500-an siswa.

Secara umum, potensi siswa di SMK N 1 Klaten cukup berkembang dan disiplin. Siswa-siswi SMK N 1 Klaten sering memenangkan berbagai lomba. Beberapa kejuaraan yang telah diperoleh tersebut diantaranya:

Tabel 2. Daftar Kejuaraan Siswa SMK N 1 Klaten

No.	Kejuaraan	Program Keahlian	Nama Siswa	Kelas
1	Juara III LKS Tingkat Nasional Tahun 2009	Administrasi Perkantoran	Adelina Hasibuan	XII AP 2
2	Juara II LKS Tingkat Propinsi Tahun 2009	Teknik Komputer dan Jaringan	Fitriyana	XII TKJ 1
3	Juara I LKS Tingkat Kabupaten Tahun 2009	Akuntansi	Rini Tri Utami	XII AK 1

4	Juara I LKS Tingkat Kabupaten Tahun 2009	Akuntansi	Rina Susilowati	XII AK 1
5	Juara I LKS Tingkat Kabupaten Tahun 2009	Adm. Perkantoran	Dwi Astuti	XI AP 2
6	Juara I LKS Tingkat Kabupaten Tahun 2009	Penjualan	Sutarti Ria Putri	XII PM 2
7	Juara I FLS2N (Festival & Lomba Seni Siswa Nasional) Tingkat Propinsi	TP4(Teknik Produksi dan Penyiaran Program Pertelevisionian)	Yanti Ambarwati dan Ratna Puspitasari	XI TP4 1
8	Juara Umum Gerak Jalan Se-Kabupaten Klaten Tahun 2011	-	Siswa-siswi SMK Negeri 1 Klaten	-
9	Juara I Tenis Meja Pada O2SN SMA/SMK Tingkat Propinsi Tahun 2012	-	Tim tenis SMK Negeri 1 Klaten	-
10	Juara II Lomba Poster di FE UNY Tahun 2012	TP4	Muh. Ridwan	XII TP4 2
11	Juara I <i>Networking Support</i> LKS SMK Se-Kabupaten Klaten Tahun 2013	Teknik Komputer dan Jaringan	Arif Nur Huda	XI TKJ 2
12	Juara I Animation LKS SMK Se-Kabupaten Klaten Tahun 2013	Multimedia	Bangga Septa	XI MM 1

Dan masih ada banyak lagi kejuaraan yang telah di raih siswa-siswi SMK N 1 Klaten ini.

b. Potensi Guru dan Karyawan

Jumlah keseluruhan guru atau tenaga pendidik di SMK N 1 Klaten ada 114 guru. Dengan guru yang telah berstatus PNS sebanyak 77 guru, sedangkan untuk 37 guru berstatus honorer. Dari total keseluruhan guru tersebut ada 12 guru yang telah menempuh pendidikan S2, 98 guru telah menempuh pendidikan S1, dan 4 guru berpendidikan D3. Terdapat 30 karyawan yang bekerja di SMK N 1 Klaten. Beberapa guru ada yang telah merancang suatu program kerja dan PTK, dan untuk para karyawan sudah komunikatif, ramah, dan berkinerja dengan baik dan telah difungsikan sesuai dengan tugasnya.

c. Bimbingan-bimbingan

1) Bimbingan Konseling

Bimbingan konseling yang ada di SMK N 1 Klaten merupakan fasilitas yang disediakan untuk kebutuhan siswa. Tugas dari bimbingan konseling adalah memberikan informasi yang terkait dengan masa depan siswa dan juga menyelesaikan permasalahan yang tengah dihadapi para siswa. Ketika muncul suatu masalah khusus yang dihadapi siswa, maka guru bimbingan konseling akan melakukan bimbingan dan penanganan secara individu. Bimbingan konseling biasanya dilakukan seminggu sekali, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan untuk setiap kelas. Total guru bimbingan konseling yang ada di SMK N 1 Klaten ini sejumlah 9 orang guru, 7 diantaranya merupakan guru tetap.

2) Bimbingan Belajar

Bimbingan belajar yang dilakukan di SMK N 1 Klaten biasanya di khususkan untuk siswa kelas XII dengan sistem belajar BLOK. Sistem belajar BLOK ini dilakukan sebelum Ujian Nasional dilaksanakan. Materi yang disampaikan dalam bimbingan belajar ini adalah materi-materi yang diujikan dalam Ujian Nasional.

d. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 1 Klaten diantaranya:

- 1) Pramuka
- 2) PMR
- 3) Basket
- 4) Pencak Silat
- 5) ROHIS

- 6) Tari
- 7) Pleton Inti
- 8) English Club, dll

Berbagai ekstrakurikuler yang terdapat di SMK N 1 Klaten ini juga menyumbangkan prestasi dari bidang Non-Akademik di SMK N 1 Klaten.

e. Organisasi dan Fasilitas

1) Organisasi dan Fasilitas OSIS

Terdapat *basecamp* untuk OSIS yang dalam keadaan yang bagus dan rapi. Keadaannya cukup terorganisir, dengan pengurus osis yang aktif dan disiplin. Fasilitas dalam ruang osis diantaranya: meja, bangku, dan almari.

2) Organisasi dan Fasilitas Dewan Ambalan

Terdapat *basecamp* untuk Dewan Ambalan yang dalam keadaan yang bagus dan rapi. Keadaannya cukup terorganisir, dengan pengurus osis yang aktif dan disiplin. Fasilitas dalam ruang osis diantaranya: meja, bangku, dan almari.

3) Organisasi dan Fasilitas UKS

Terdapat ruangan sebagai bentuk fasilitas UKS yang bagus, rapi dan lengkap. Keadaannya cukup terorganisir. UKS dikelola bersama-sama oleh para siswa dan anggota PMR. Fasilitas yang tersedia sudah memadai, yang terdiri dari 2 set tempat tidur yang dilengkapi dengan almari dan tempat obat. Kegiatan rutin yang biasanya dilakukan oleh PMR SMK N 1 Klaten adalah donor darah yang dilaksanakan setiap empat bulan sekali.

f. Administrasi

Karyawan sudah aktif, tertib, ramah, dan komunikatif. Ruang tata usaha berada di Gedung Unit 2, yang secara umum sudah 90% tertata.

g. Kesehatan Lingkungan

Dengan kebersihan lingkungan yang selalu dijaga, kurang lebih kesehatan di lingkungan sekolah terjaga. Banyak tempat sampah di sudut-sudut sekolah. Kamar mandi juga sudah terlihat bersih.

h. Penataan Ruang Kerja

Dalam aspek penataan ruang kerja ada beberapa hal yang terkait yaitu pencahayaan, suara, warna, dan juga letak dari perabot/alat kerja kantor.

- a) Faktor Pencahayaan walaupun terdapat bangunan yang berlantai 3 tidak terdapat kesulitan pencahayaan untuk lantai 1
- b) karena terdapat banyak jendela.

- c) Faktor keramaian suara dari pemukiman warga dan jalan raya tidak mengganggu aktivitas guru, karyawan serta siswa SMK Negeri 1 Klaten.
- d) Warna di kelas atau di ruang kerja kantor sudah baik dan mendukung aktivitas guru, karyawan dan siswa.
- e) Penataan letak barang baik di kelas atau di ruang kerja kantor sudah baik dan mendukung iklim kerja para guru, siswa, dan didukung perangkat sekolah yang lain untuk menjalankan tugas masing-masing.

i. Karya Tulis Ilmiah Siswa

Karya Ilmiah Siswa merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang kurang diminati siswa. Kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan ekskul ini:

- a) Banyak anak yang tidak suka dengan IPA, meskipun pembimbing tidak hanya menekankan terhadap penelitian sains saja tetapi juga sosial tetap saja ekskul ini kurang diminati.
- b) Alat-alat penelitian kurang memadai (tidak ada laboratorium khusus untuk penelitian).

j. Karya Ilmiah Guru

Pihak sekolah sangat mendukung adanya karya ilmiah guru. Tetapi, dari pihak guru sendiri belum banyak berminat untuk membuat karya ilmiah.

B. RUMUSAN PROGRAM KEGIATAN PPL

Kegiatan PPL sebagai wahana mahasiswa dalam mewujudkan Tri Dharma yang ketiga yaitu pengabdian masyarakat. Masyarakat disini dikategorikan menjadi tiga yaitu kategori masyarakat umum, kategori industri dan kategori sekolah. Program PPL yang kami laksanakan tergolong dalam kategori sekolah, khususnya SMK Negeri 1 Klaten. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran, tenaga, dan ilmu pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan program pengembangan atau pembangunan sekolah.

1. Pra PPL

Rangkaian kegiatan PPL dimulai sejak mahasiswa di kampus sampai di sekolah tempat praktik. Penyerahan mahasiswa secara resmi di sekolah dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2014.

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL tentunya harus dipersiapkan rancangan kegiatan PPL terlebih dahulu sehingga kegiatan PPL tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuannya. Rancangan kegiatan PPL tersebut

digunakan sebagai bahan acuan untuk pelaksanaan PPL di sekolah agar terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berikut ini adalah rancangan kegiatan PPL secara umum sebelum melakukan praktek mengajar di kelas:

a. Observasi Kelas

Observasi kelas dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kelebihan dan kerurangan dalam proses pembelajaran, keadaan lingkungan dan fasilitas penunjang proses pembelajaran.

b. Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai kelas, waktu, materi, silabus dan RPP yang dibutuhkan. Konsultasi ini dilaksanakan secara rutin dimuali sejak observasi kelas.

c. Pembuatan perangkat pengajaran

Membuat persiapan mengajar yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media, dan alat evaluasi.

d. Konsultasi pembuatan perangkat pengajaran

Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP, materi, media, buku-buku sumber, dan alat evaluasi pembelajaran yang telah dibuat sebelum pelaksanaan pengajaran di kelas.

e. Pelaksanaan praktik mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar di kelas dilaksanakan minimal 10 kali tatap muka. Jadwal mengajar disesuaikan dengan jadwal mengajar yang telah ditentukan oleh guru pembimbing masing-masing.

f. Konsultasi pelaksanaan mengajar

Konsultasi pelaksanaan mengajar dilakukan tiap kali sebelum atau setelah kegiatan mengajar dilaksanakan serta saat menemukan kendala dalam pelaksanaan praktik mengajar.

g. Evaluasi mengajar

Evaluasi mengajar dilaksanakan tiap kali selesai mengajar. Dimana mahasiswa mengkonsultasikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan guru pembimbing memberikan evaluasi terkait kekurangan maupun kelebihan dalam praktik mengajar yang telah dilaksanakan.

BAB II

PERSIAPAN , PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. PERSIAPAN

Dalam PPL ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan mahasiswa sebagai persiapan agar nantinya pada saat penerjunan ke lapangan mahasiswa sudah siap. Kegiatan tersebut dilakukan sebagai upaya pembentukan tenaga kependidikan yang professional. Kegiatan tersebut antara lain :

1. Pengajaran Mikro

Pengajaran Mikro merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh mahasiswa pada semester sebelum melaksanakan PPL. Mata kuliah ini penting merupakan sarana latihan strategi belajar mengajar bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL.

Mata kuliah Pengajaran Mikro merupakan pelatihan awal dalam pembentukan kompetensi mengajar. Latihan dilakukan dengan cara melatih komponen-komponen kompetensi dasar mengajar dalam proses pembelajaran yang pesertanya merupakan rekan sendiri dalam kelompok kecil dan didampingi oleh dosen pembimbing, sehingga mahasiswa calon guru benar-benar diamati dan diharapkan benar-benar mampu untuk menguasai setiap komponen atau beberapa komponen secara terpadu.

Dalam mata kuliah Pengajaran Mikro, mahasiswa calon guru juga dilatih untuk berani tampil di depan kelas, mengendalikan emosi dan situasi kelas, mengatur ritme pembicaraan, dan lain-lain.

Secara umum pengajaran mikro bertujuan membentuk dan mengembangkan kompetensi dasar mengajar sebagai bekal praktik mengajar di sekolah dalam program PPL. Secara khusus pengajaran mikro bertujuan antara lain :

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro
- b. Melatih mahasiswa menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terpadu
- e. Membentuk kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

Pengajaran mikro diharapkan dapat bermanfaat, antara lain :

- a. Mahasiswa menjadi peka terhadap fenomena yang terjadi di dalam proses pembelajaran
- b. Mahasiswa menjadi lebih siap untuk melakukan kegiatan praktik pembelajaran di sekolah
- c. Mahasiswa dapat melakukan refleksi dari atas kompetensinya dalam mengajar
- d. Mahasiswa menjadi lebih tahu tentang profil guru atau tenaga kependidikan sehingga dapat bertampilan sebagaimana guru dan tenaga kependidikan lainnya secara profesional.

Fungsi dosen pembimbing lapangan disini adalah sebagai penilai sekaligus memberikan kritik dan saran kepada mahasiswa tersebut. Hal ini bertujuan untuk dijadikan bahan evaluasi baik oleh mahasiswa yang bersangkutan maupun rekan mahasiswa yang lain. Harapannya dari evaluasi ini dapat dijadikan bahan serta wacana dalam meningkatkan mutu mengajar mahasiswa, sekaligus mempersiapkan mental serta kemampuan mahasiswa sebelum melaksanakan PPL.

2. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL diberikan kepada mahasiswa sebelum diterjunkan di lapangan yaitu SMK N 1 Klaten. Pembekalan PPL ini wajib diikuti oleh semua mahasiswa yang akan melaksanakan PPL. Tujuan dari pembekalan PPL ini agar mahasiswa memiliki bekal pengetahuan dan ketrampilan praktis dalam pelaksanaan program dan tugas-tugasnya di sekolah.

Pembekalan PPL dilaksanakan di masing-masing fakultas dengan dipandu oleh koordinator PPL masing-masing fakultas dan dosen pembimbing lapangan PPL (DPL PPL) masing-masing kelompok. Dalam pembekalan PPL ini, mahasiswa diberikan beberapa bimbingan dan arahan yang nantinya perlu diperhatikan oleh mahasiswa selama melaksanakan PPL.

3. Penerjunan

Penerjunan PPL merupakan kegiatan dimana semua mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL mulai diserahkan kepada sekolah untuk observasi, merancang dan melaksanakan program kegiatan di sekolah tersebut. Penerjunan mahasiswa PPL di SMK Negeri 1 Klaten dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2014. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan pembagian guru pembimbing masing-masing mahasiswa.

4. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa PPL sebelum merancang dan melaksanakan kegiatan PPL di sekolah. Kegiatan observasi bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan serta pengalaman pendahuluan sebelum melaksanakan tugas mengajar. Selain itu, kegiatan observasi juga bertujuan agar

mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL memperoleh gambaran nyata tentang penampilan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Setelah melaksanakan kegiatan observasi, hasil observasi ditulis pada lembar yang telah disediakan, kemudian diserahkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan. Hasil observasi bisa dijadikan acuan untuk merancang pembelajaran di mata kuliah Pengajaran Mikro sebagai latihan sebelum pelaksanaan PPL.

Dalam kegiatan observasi, ada beberapa hal yang diamati, antara lain:

a. Perangkat pembelajaran, meliputi:

1) Kurikulum

Mahasiswa praktikan harus mengetahui kurikulum apa yang sedang digunakan di sekolah. Pada saat observasi, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013, kecuali untuk kelas XII yang masih menggunakan KTSP.

2) Silabus

Silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Klaten sudah menggunakan silabus kurikulum 2013.

3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP yang digunakan di SMK N 1 Klaten sudah mengacu ke Kurikulum 2013

b. Proses pembelajaran, meliputi:

1) Membuka pelajaran

Proses membuka pelajaran dimulai dengan salam lalu doa, presensi kehadiran siswa, pengecekan kerapian baju dan pengecekan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Penyajian Materi

Materi disampaikan dengan cara penjelasan langsung dibantu dengan menggunakan powerpoint.

3) Metode pembelajaran

Metode yang sering digunakan di dalam kelas yaitu ceramah, Tanya jawab, diskusi.

4) Penggunaan bahasa

Bahasa yang pokok ketika menjelaskan materi menggunakan Bahasa Indonesia akan tetapi kadang kalanya diselipi menggunakan Bahasa Jawa karena memang bahasa keseharian dari guru dan siswa adalah Bahasa Jawa.

5) Penggunaan waktu

Optimal, disiplin mulai dari awal sampai akhir, 4 jam pelajaran dimanfaatkan dengan baik

6) Gerak

Ada interaksi antara guru dan siswa, guru menjelaskan di depan kelas, sambil berdiri atau sambil menuliskan materi di papan tulis.

7) Cara memotivasi siswa

8) Memberikan pertanyaan-pertanyaan menantang dengan memberikan reward kepada siswa yang bisa menjawab.

9) Teknik bertanya

Siswa dapat bertanya kapan saja dengan mengacungkan tangan, kemudian guru menjawab, dan ketika proses penyampaian materi guru selalu di selingi dengan pertanyaan.

10) Teknik penguasaan kelas

Guru bisa menguasai keadaan kelas. Kalau ada siswa yang ramai guru langsung menegur dengan memanggil nama siswa tersebut.

11) Penggunaan media

Menggunakan LCD, dan sound speaker. LCD untuk menampilkan video dan materi ppt sedangkan sound speaker untuk memunculkan suara dari film yang sedang ditonton.

12) Bentuk dan cara evaluasi

Pada kegiatan praktikum, siswa diharuskan untuk mempraktekan secara langsung materi yang disampaikan dan pada akhir pembelajaran siswa maju presentasi di depan mengenai hasil pekerjaannya.

13) Menutup pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan berdoa lalu murid sebelum keluar kelas bersalaman dengan guru.

14) Perilaku siswa

a) Perilaku siswa di dalam kelas

Siswa sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan langsung bertanya ketika ada hal yang tidak dimengerti.

b) Perilaku siswa di luar kelas

Ramah, baik, dan sopan, baik terhadap guru maupun terhadap tamu.

B. PELAKSANAAN PPL

Dalam pelaksanaan praktik mengajar, mahasiswa praktikan dibimbing oleh dosen pembimbing lapangan sesuai dengan jurusan masing-masing. Mahasiswa praktikan mengajar dengan mengacu kepada silabus yang telah dibuat sesuai dengan kurikulum

yang berlaku di sekolah. Penyampaian materi yang akan diajarkan juga diusahakan terlaksana dengan sistematis sesuai dengan alokasi waktu yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1. Kegiatan Persiapan Mengajar

Setelah mahasiswa praktikan memperoleh hasil observasi mengenai perangkat pembelajaran dan pembagian mata pelajaran mata diklat yang akan diampu, maka tahapan berikutnya yang dilakukan adalah persiapan mengajar. Persiapan mengajar tersebut meliputi:

a. Konsultasi dengan guru pembimbing

Mahasiswa melakukan konsultasi kepada guru pembimbing mengenai materi apa saja yang akan diajarkan kepada siswa dan penyusunan RPP sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

b. Penguasaan materi

Agar materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik, maka mahasiswa praktikan harus menguasai materi yang akan diajarkan.

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun dengan mengacu kepada kurikulum silabus yang digunakan oleh sekolah.

d. Pembuatan media pembelajaran

Media pembelajaran dibuat dengan menyesuaikan RPP yang telah dibuat. Pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah mahasiswa praktikan dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

e. Perencanaan sistem penilaian dan evaluasi

Untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai materi yang telah diberikan maka perlu adanya penilaian dan evaluasi.

2. Kegiatan Praktik Mengajar

Kegiatan praktik mengajar selama pelaksanaan PPL berlangsung mulai hari Selasa, 4 Agustus 2014 dan berakhir pada hari Rabu, 17 September 2014. Secara resmi, praktikan mengampu mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X program keahlian Multimedi. Kegiatan praktik mengajar pada PPL dilaksanakan minimal 8 topik yang berbeda.

Adapun kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan praktikan adalah sebagai berikut:

KELAS X MM 1				
Pertemuan ke-	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kompetensi Dasar	Materi yg diajarkan	Metode Pembelajaran
1	Selasa, 5 Agustus 2014	Menyampaikan SK/KD*	-	Ceramah
2	Kamis, 7 Agustus 2014	Komunikasi dalam Jaringan (Daring)	1. Pengertian Komunikasi 2. Jenis Komunikasi 3. Pengertian Komunikasi Daring 4. Jenis-jenis Komunikasi Daring 5. Kelebihan dan kekurangan komunikasi daring 6. Komponen pendukung komunikasi daring	Ceramah dan diskusi
3	Selasa 12 Agustus 2014	Sejarah Perkembangan Teknologi Komputer *	Sejarah komputer, perkembangan komputer sebelum dan sesudah 1940	Ceramah dan diskusi
3	Kamis, 14 Agustus 2014	Penerapan Komunikasi daring Asinkron	1. Bentuk komunikasi daring asinkron:e-mail 2. Cara membuat e-mail 3. Cara menggunakan e-mail 4. Tata Krama (etiket) komunikasi sinkron	Ceramah dan diskusi
4	Selasa, 19 Agustus 2014	Perangkat Input/Output *	Perangkat input pada komputer	Ceramah dan diskusi
5	Kamis, 21 Agustus 2014	Penerapan Komunikasi daring Sinkron	1. Bentuk komunikasi daring sinkron 2. Cara mengaktifkan akun Google+ 3. Google+ Hangout 4. Tata karma komunikasi sinkron	Ceramah dan diskusi

6	Selasa, 26 Agustus 2014	Perangkat Input/Output *	Perangkat output komputer	Ceramah dan diskusi
7	Kamis, 28 Agustus 2014	Ulangan harian 1 dan Kelas Maya	<div>1. Mengerjakan Ulangan Harian 1</div> <div>2. Pengertian kelas maya</div> <div>3. Pemanfaatan kelas maya</div> <div>4. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya</div> <div>5. Fitur kelas maya</div>	Ceramah dan diskusi
7	Senin, 1 September 2014	Perangkat proses dan media penyimpanan*	Perangkat proses dan pendingin dan media penyimpanan	Ceramah dan diskusi
8	Selasa, 2 September 2014	Pengenalan Edmodo dan Pembuatan Akun di edmodo	<div>1. Pengenalan Edmodo sebagai social learning networks.</div> <div>2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya</div> <div>3. Edmodo framework</div> <div>4. Pembuatan akun di Edmodo</div> <div>5. Pengaturan akun di Edmodo</div> <div>6. Pengaturan Profil Siswa di Edmodo</div> <div>7. Menulis Note di Edmodo</div> <div>8. Bergabung di kelas maya</div>	Ceramah dan diskusi
9	Senin, 8 September 2014	Ulangan harian 1*	Mengerjakan soal ulangan harian 1	Ceramah dan diskusi

10.	Selasa, 9 September 2014	Backpacker dalam Edmodo dan Tugas dan Ujian di Edmodo	<div>1. Pengertian Backpack di Edmodo</div> <div>2. Mengelola backpack di Edmodo</div> <div>3. Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/Backpack di Edmodo</div> <div>4. Mengerjakan tugas melalui fitur assignment</div> <div>5. Menjawab soal latihan/ujian daring melalui fitur quiz.</div>	Ceramah dan diskusi
KELAS X MM 2				
Pertemuan ke-	Hari/Tanggal Pelaksanaan	Kompetensi Dasar	Materi yg diajarkan	Metode Pembelajaran
1	Sabtu, 9 Agustus 2014	Menyampaikan SK/KD*	-	Ceramah
2	Senin, 11 Agustus 2014	Sejarah Perkembangan Teknologi Komputer *	Sejarah komputer, perkembangan komputer sebelum dan sesudah 1940	Ceramah dan diskusi
3	Sabtu, 16 Agustus 2014	Komunikasi dalam Jaringan (Daring)	<div>1. Pengertian Komunikasi</div> <div>2. Jenis Komunikasi</div> <div>3. Pengertian Komunikasi Daring</div> <div>4. Jenis-jenis Komunikasi Daring</div> <div>5. Kelebihan dan kekurangan komunikasi daring</div> <div>6. Komponen pendukung komunikasi daring</div>	Ceramah dan diskusi
4	Sabtu, 23 Agustus 2014	Penerapan Komunikasi daring Asinkron dan Sinkron	<div>1. Bentuk komunikasi daring asinkron:e-mail</div> <div>2. Cara membuat e-mail</div>	Ceramah dan diskusi

			<div>3. Cara menggunakan e-mail</div> <div>4. Tata Krama (etiket) komunikasi sinkron</div> <div>5. Bentuk komunikasi daring sinkron</div> <div>6. Cara mengaktifkan akun Google+</div> <div>7. Google+ Hangout</div> <div>8. Tata karma komunikasi sinkron</div>	
5	Senin, 25 Agustus 2014	Perangkat Input/Output *	Materi perangkat input/output komputer	Ceramah dan diskusi
7	Sabtu, 30 Agustus 2014	Ulangan harian 1 dan Kelas Maya	<div>6. Mengerjakan Ulangan Harian 1</div> <div>7. Pengertian kelas maya</div> <div>8. Pemanfaatan kelas maya</div> <div>9. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya</div> <div>10. Fitur kelas maya</div>	Ceramah dan diskusi
7	Rabu, 1 September 2014	Perangkat proses dan media penyimpanan*	Perangkat proses dan pendingin dan media penyimpanan	Ceramah dan diskusi
8	Rabu, 1 September 2014	Pengenalan Edmodo dan Pembuatan Akun di edmodo	<div>1. Pengenalan Edmodo sebagai social learning networks.</div> <div>2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya</div> <div>3. Edmodo framework</div> <div>4. Pembuatan akun di Edmodo</div>	Ceramah dan diskusi

			5. Pengaturan akun di Edmodo 6. Pengaturan Profil Siswa di Edmodo 7. Menulis Note di Edmodo 8. Bergabung di kelas maya	
9	Rabu, 10 September 2014	Ulangan harian 1*	Mengerjakan soal ulangan harian 1	Ceramah dan diskusi
10.	Rabu, 10 September 2014	Backpacker dalam Edmodo dan Tugas dan Ujian di Edmodo	1. Pengertian Backpack di Edmodo 2. Mengelola backpack di Edmodo 3. Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/Backpack di Edmodo 4. Mengerjakan tugas melalui fitur assignment 5. Menjawab soal latihan/ujian daring melalui fitur quiz.	Ceramah dan diskusi

Keterangan * = *team teaching*

Dalam pelaksanaan praktik mengajar seluruh agenda rancangan yang telah dirumuskan dapat terlaksana dengan baik. Dalam pelaksanaan praktik mengajar terdapat beberapa hambatan yang sangat mempengaruhi kelancaran pelaksanaan praktik mengajar tersebut. Hambatan-hambatan tersebut, antara lain:

- a. Adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.
- b. Serta adanya dispensasi jam pelajaran yang digunakan untuk kepentingan Syawalan, Karnaval memperingati HUT RI, dan Hari Olahraga Nasional.
- c. Kejenuhan siswa saat pelaksanaan pembelajaran pada akhir jam sekolah atau pada jam ke 7,8,9,10 dan pada siswa kelas X MM 2 di jadwal baru yang diterbitkan awal September seharian harus bertatap muka sebanyak 8 jam pelajaran.

Hambatan-hambatan tersebutlah yang mendorong mahasiswa praktikan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas dan menghidupkan suasana.

3. Proses Pembelajaran

- a. **Membuka Pelajaran**
Proses pembelajaran dibuka dengan salam, doa yang dipimpin oleh salah satu siswa secara sukarela dan random, menanyakan kabar siswa, dan siswa yang tidak menghadiri proses belajar mengajar. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian kompetensi yang akan dipelajari kemudian dilanjutkan dengan apersepsi tentang pelajaran yang akan dipelajari dan mengingat kembali pelajaran yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya dengan teknik tanya jawab secara random.
- b. **Penyajian Materi**
Materi yang diberikan kepada siswa adalah materi yang sesuai dengan silabus, modul dari guru pembimbing disusun dalam bentuk yang bervariasi, antara lain modul dan media pembelajaran dalam bentuk *Powerpoint*.
- c. **Metode Pembelajaran**
Metode yang digunakan adalah metode ceramah dengan diskusi, serta penyajian hasil diskusi dengan presentasi oleh siswa. Integrasi antara beberapa metode menjadi pilihan karena mampu mengakomodir rasa jenuh siswa dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- d. **Penggunaan Waktu**
Penggunaan waktu disesuaikan dengan jadwal dan mengikuti kebijakan dari sekolah dan dimanfaatkan dengan efektif dan efisien.
- e. **Gerak**
Guru tidak hanya terpaku pada satu titik tetapi juga berkeliling kelas untuk menguasai kondisi serta menghampiri siswa yang membutuhkan bantuan.
- f. **Cara Memotivasi Siswa**
Cara memotivasi siswa yang digunakan adalah dengan memberikan *reward* dan nilai plus (poin) bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan dan aktif bertanya dalam kelas dan juga melalui pendekatan personal bagi siswa dengan kecepatan memahami materi dibawah rata-rata.
- g. **Teknik Bertanya**
Pertanyaan yang diajukan mahasiswa kepada siswa dilakukan ketika akan memulai pelajaran sebagai apersepsi dan setelah menjelaskan materi untuk mengetahui pemahaman siswa.
- b. **Teknik Penguasaan Kelas**
Mahasiswa sebagai tidak terpaku pada suatu tempat, menciptakan interaksi

dengan siswa dengan memberi perhatian. Memberi teguran pada siswa yang kurang memperhatikan atau membuat gaduh di dalam kelas.

c. Penggunaan Media

Media yang digunakan yaitu berupa:

- 1) Media Pembelajaran berupa Power Point
- 2) Buku Pelajaran yaitu terdiri dari 2 buku. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC September 2013 dan Buku Siswa Simulasi Digital SEAMOLEC Maret 2014

d. Penggunaan alat

Alat yang digunakan sebagai sarana pembelajaran yaitu:

- 1) LCD
- 2) Laptop
- 3) Screen
- 4) White board dan spidol

k. Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi yang diberikan berbentuk:

- 1) Tanya jawab
- 2) Tugas kelompok
- 3) Tugas Individu
- 4) Ulangan harian

l. Menutup Pelajaran

Mahasiswa sebagai guru menutup pelajaran dengan memberikan pertanyaan sekilas mengenai apa yang telah dipelajari dan meminta beberapa siswa untuk menarik kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari untuk mengecek tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Kemudian memberikan kesimpulan, evaluasi, pengarahannya, dan poin-poin yang harus diperhatikan menyampaikan pelajaran yang akan dipelajari minggu depan dan tugas untuk siswa terkait materi yang selanjutnya, dan diakhiri dengan salam.

C. Analisis Hasil

1. Hasil Pelaksanaan

Praktik mengajar pada kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan didapat hasil sebagai berikut:

- a. Jumlah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sebanyak 13 pertemuan.
- b. Jumlah kelas yang diampu ada 2 kelas, yaitu kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2

- c. Mata Pelajaran yang diampu adalah Mata Pelajaran Simulasi Digital. Tapi selain mata pelajaran simulasi digital, juga membantu mengampu mata pelajaran Perakitan Komputer secara team-teaching bersama rekan PPL satu prodi, yaitu Tito Ristiadi.
- d. Penyusunan RPP berjalan dengan lancar karena dibimbing oleh guru pembimbing.
- e. Metode mengajar yang digunakan bervariasi, meliputi ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok dan praktik langsung.
- f. Penggunaan media dan alat pembelajaran belum optimal, dikarenakan pemakaian laboratorium masih bergilir dengan kelas lain, ketersediaan komputer dan jaringan internet di laboratorium masih kurang memadai dan LCD Proyektor tidak selalu tersedia dalam ruang kelas.
- g. Penggunaan media yang belum optimal terkadang menyebabkan kejenuhan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran karena sulit memberi selingan hiburan di sela-sela kegiatan pembelajaran.

2. Hambatan

Berdasarkan kesempatan tatap muka yang diberikan kepada praktikan yang berjumlah 13 kali (mulai dari tanggal 4 Agustus 2014 sampai dengan 17 September 2014), penyusun telah berusaha melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Kegiatan PPL difokuskan pada kemampuan mengajar meliputi: penyusunan rancangan pembelajaran, pelaksanaan praktik mengajar, menyusun dan menerapkan alat evaluasi, analisis hasil evaluasi belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran, praktikan telah berusaha melaksanakan seluruh kegiatan dengan sebaik-baiknya, namun masih menemukan beberapa hambatan, antara lain:

- a. Siswa tidak secara keseluruhan memiliki buku pegangan sehingga kesulitan mengikuti materi yang disampaikan.
- b. Siswa tidak secara keseluruhan memiliki laptop sehingga kesulitan saat mengerjakan tugas yang membutuhkan laptop/komputer dalam pengerjaannya.
- c. Jumlah komputer di laboratorium Multimedia yang kurang mencukupi untuk seluruh siswa sehingga tidak semua siswa bisa mempraktekan langsung materi yang didapat.
- d. Koneksi Internet di SMK N 1 Klaten yang kurang memadai sehingga jika siswa kesusahan jika ingin mencari sumber materi dan mempraktekan materi secara langsung.
- e. Adanya kejadian-kejadian tidak terduga yang memaksa mahasiswa selaku guru melakukan perubahan pelaksanaan pembelajaran dari rencana yang sudah disusun sebelumnya.

Adapun usaha–usaha untuk mengurangi dan mengatasi hambatan– hambatan tersebut adalah:

- a. Mengoptimalkan penggunaan media berupa media pembelajaran *Powerpoint* untuk memback-up buku pegangan.
- b. Mengoptimalkan metode diskusi dan tanya jawab untuk mengakomodir kejenuhan siswa
- c. Membentuk kelompok diskusi, agar siswa yang tidak mempunyai laptop dan tidak kebagian komputer di laboratorium dapat tetap mempraktekan materi secara langsung bersama kelompoknya
- d. Membuat koneksi internet sendiri yang dibagi kepada siswa dengan memanfaatkan modem yang dipunyai.
- e. Konsultasi dengan guru pembimbing secara rutin
- f. Menyesuaikan RPP dengan situasi yang ada tanpa mengurangi kualitas tujuan pembelajaran itu sendiri

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan PPL yang telah dilaksanakan meliputi : pembuatan RPP, praktik pembelajaran di kelas dan penyusunan laporan PPL.
2. Kegiatan PPL merupakan wahana untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menimba ilmu dan mempraktikan ilmu yang sudah diterima di kampus pada dunia pendidikan yang sebenarnya sehingga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi karir mahasiswa di dunia pendidikan di kemudian hari.
3. Kegiatan PPL ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah skill manajemen sumber daya manusia yang berbeda-beda, alokasi waktu dan fasilitas yang terbatas.
4. Kegiatan PPL mengasah kemampuan mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang tepat atas permasalahan tersebut.
5. Hubungan antara kepala sekolah, guru, karyawan dan seluruh siswa terjalin dengan baik dan harmonis sehingga menunjang kegiatan belajar mengajar.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman selama menjalankan PPL, maka penyusun mengharapkan :

1. Bagi Sekolah
 - a. Semua elemen sekolah diharapkan ikut berperan memberikan dukungan dalam pelaksanaan program PPL.
 - b. Menerapkan metode pembelajaran yang variatif sehingga dapat membangkitkan antusiasme belajar siswa.
 - c. Ada informasi yang menyeluruh terkait perangkat mengajar yang harus dibuat mahasiswa dalam mengajar.
 - d. Perlunya perawatan sarana dan prasarana yang telah dimiliki agar bisa dimanfaatkan secara optimal.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Menyusun program kerja yang dapat membantu kemajuan sekolah .
 - b. Membina kerjasam secara baik.
 - c. Memahami kondisi lingkungan karakter dan kemampuan elemen-elemen sekolah.

- d. Menjalin hubungan baik dan komunikasi dengan guru pembimbing sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.
- e. Mahasiswa PPL agar senantiasa menjaga nama baik lembaga atau almameter
- f. Meningkatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kondisi sekolah dan siswa.

3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Lebih meningkatkan koordinasi agar informasi yang sampai ke mahasiswa praktikan akurat.
- b. Menjaga hubungan baik dengan sekolah yang menjadi mitra agar pelaksanaan PPL tetap lancar untuk tahun-tahun berikutnya.
- c. Lebih meningkatkan sistem monitoring PPL agar permasalahan yang muncul dapat segera diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Panduan PPL. 2014. Panduan PPL. Yogyakarta: UNY

Universitas Negeri Yogyakarta. 2014. Panduan Pengajaran Mikro. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY TAHUN 2014

NOMOR LOKASI :
 NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 KLATEN
 ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. WAHIDIN SUDIROHUSODO NO. 22 KLATEN

NO	PROGRAM/KEGIATAN PPL	JUMLAH JAM PER MINGGU																								JML JAM
		FEBRUARI				MARET				JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III		
1	Pra Observasi PPL				4	5																			9	
2	Konsultasi dengan Guru Pembimbing									2						3		2					2			9
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL																										
4	Komunikasi dalam Jaringan (Daring)																									
	a. Persiapan																10								10	
	b. Pelaksanaan																	6							6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																	5							5	
5	Penerapan Komunikasi Daring - Asinkron																									
	a. Persiapan																	10							10	
	b. Pelaksanaan																		6						6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																		5						5	
6	Penerapan Komunikasi Daring - Sinkron																									
	a. Persiapan																	10							10	
	b. Pelaksanaan																		2	4					6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																		3	2					5	
7	Kelas Maya																									
	a. Persiapan																		10						10	
	b. Pelaksanaan																			4	2				6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																			5					5	
8	Pengenalan Edmodo																									
	a. Persiapan																			10					10	
	b. Pelaksanaan																				6				6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																				5				5	
9	Akun, Profil, dan Note dalam Edmodo																									
	a. Persiapan																					10			10	
	b. Pelaksanaan																						6		6	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																					5			5	
10	Backpack dalam Edmodo																									
	a. Persiapan																						10		10	
	b. Pelaksanaan																						2	4	6	

	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																						2	3		5
11	Tugas dan Ujian Dalam Edmodo																									
	a. Persiapan																							10		10
	b. Pelaksanaan																							4	2	6
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut																							3	2	5
MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER																										
12	Sejarah Perkembangan Teknologi Komputer																									
	a. Pelaksanaan																8									8
13	Perangkat Input/Output																									
	a. Pelaksanaan																	4	4							8
14	Perangkat Pemrosesan dan Pendingin																									
	a. Pelaksanaan																		4	4						8
15	Perangkat Penyimpanan																									
	a. Pelaksanaan																			4	4					8
16	Pembuatan RPP Buku Digital (3 RPP)															7	7	7								21
17	Pembuatan RPP Presentasi Video (2 RPP)																							15		15
17	Supervisi oleh DPL																	2								2
18	Penyusunan Laporan PPL																							10	10	20
JUMLAH JAM					4	5				2						3	10	40	41	38	31	35	53	14	276	

Mengetahui/Menyetujui,
Kepala Sekolah SMK N 1 Klaten,

Dosen Pembimbing Lapangan,

Klaten, 17 September 2014

Mahasiswa

Drs. Budi Sasangka, M.M

NIP. 19590629 199803 1 002

Herman Dwi Surjono, Ph.D

NIP. 19640205 198703 1 001

Hilma Gustami

NIM.11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL
TAHUN : 2014

NOMOR LOKASI : Nama Mahasiswa : Hilma Gustami
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK Negeri 1 Klaten NIM : 11520251054
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jalan Dr. Wahidin Sudiro Husodo No. 22, Klaten Fakultas/Prodi : Teknik/ PTI

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (dalam Rupiah)				
			Swadaya/Sekolah/Lembaga	Mahasiswa	Pemda/Kabupaten	Sponsor/Lembaga/lainnya	Jumlah
1	Mencetak Modul Mata Pelajaran Simulasi Digital	5 Modul Mata Pelajaran Simulasi Digital berhasil di cetak	-	Rp 55.000,00	-	-	Rp 55.000,00
2	Mencetak Soal Ulangan Harian 1	40 Soal Ulangan Harian berhasil dicetak	-	Rp 15.000,00	-	-	Rp 15.000,00
JUMLAH							Rp 70.000,0

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK N 1 Klaten, Dosen Pembimbing Lapangan, Mahasiswa,

Drs. Budi Sasangka, M.M
NIP. 19590629 199803 1 002

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

OBSERVASI MAHASISWA PADA GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

1. Nama Guru : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
2. Nama Sekolah : SMK N 1 KLATEN
3. Mata Pelajaran : PERAKITAN KOMPUTER
4. Tema : ANIMASI 3 D

Aspek yang Diamati		Ya	Tidak	Catatan
Kegiatan Pendahuluan				
	Melakukan Apersepsi			
a	Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran	√		
b	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik dalam perjalanan menuju sekolah atau dengan tema sebelumnya.		√	
C	Mengajukan pertanyaan yang ada ketertarikan dengan tema yang akan dibelajarkan		√	
d	Mengajak peserta didik berdinamika/melakukan sesuatu kegiatan yang terkait dengan materi.	√		
Kegiatan Inti				
	Guru menguasai materi yang diajarkan			
a	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran	√		
b	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang diintegrasikan secara relevan dengan perkembangan IPTEK dan kehidupan nyata	√		
c	Menyajikan materi dalam tema secara sistematis dan gradual (dari yang mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)	√		
	Guru menerapkan strategi pembelajaran yang mendidik			
a	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√		
b	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	√		
c	Menguasai kelas dengan baik	√		
d	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	√		
e	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (<i>nurturant effect</i>)	√		
F	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	√		
	Guru menerapkan pendekatan saintifik			
a	Memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana	√		
b	Memancing peserta didik untuk peserta didik bertanya		√	
c	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk ketrampilan mengamati		√	
d	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk ketrampilan menganalisis		√	
e	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk ketrampilan mengkomunikasikan	√		
	Guru melaksanakan penilaian autentik			
a	Mengamati sikap dan perilaku peserta didik dalam mengikuti pelajaran	√		
b	Melakukan penilaian ketrampilan peserta didik dalam melakukan aktifitas individu/kelompok	√		
c	Mendokumentasikan hasil pengamatan sikap, perilaku dan keterampilan peserta didik.		√	
	Guru memanfaatkan sumber belajar/media dalam pembelajaran			

a	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar pembelajaran	√		
b	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	√		
c	Menghasilkan pesan yang menarik	√		
d	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar		√	
e	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran		√	
	Guru memicu dan/atau memelihara keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran			
a	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	√		
b	Merespon positif partisipasi peserta didik	√		
c	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	√		
d	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	√		
e	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	√		
	Guru menggunakan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran.			
a	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	√		
b	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	√		
c	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	√		
	Penutup Pembelajaran			
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan efektif			
a	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik	√		
b	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan	√		

Klaten, 5 Maret 2014

Mahasiswa Observer

Hilma Gustami

NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU I (14 Juli 2013 – 19 Juli 2013)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Selasa/15 Juli 2014	1. Pembagian guru pembimbing di sekolah	1. Pembagian guru pembimbing sekolah sebagai pengampu selama kegiatan PPL di SMK N 1 Klaten. Guru pembimbing saya adalah Bapak Taufik Hidayat, S.ST	-	-
2	Rabu/ 16 Juli 2014	1. Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai mata pelajaran yang akan diampu selama KKN-PPL	1. Mata pelajaran yang diampu selama PPL adalah Simulasi Digital dan Perakitan Komputer dimana kedua mapel ini diampu secara <i>team teaching</i> bersama rekan PPL saya yaitu Tito Ristiadi. Dan kami mengajar 2 kelas yaitu kelas X Multimedia 1 dan X Multimedia 2.	1. Belum mengetahui jadwal pelajaran.	1. Menunggu jadwal pelajaran yang tetap di terbitkan oleh pihak sekolah



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU I (14 Juli 2013 – 19 Juli 2013)

3	Kamis/ 17 Juli 2014	1. Mencari silabus mata pelajaran simulasi digital dan perakitan komputer.	1. Mendapatkan silabus untuk semua mata pelajaran keahlian Multimedia dari kelas X, XI, dan XII.	-	-
4	Jum'at/ 18 Juli 2014	1. Mencari buku sumber mata pelajaran simulasi digital	1. Mendapatkan 1 buku sumber simulasi digital SEAMOLEC versi September 2013 dari relasi guru yang juga mengampu mata pelajaran Simulasi Digital	-	-

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Klaten, Juli 2014

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU I (14 Juli 2013 – 19 Juli 2013)



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU II (4 AGUSTUS 2014 – 9 AGUSTUS 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 4 Agustus 2014	1. Konsultasi bersama guru pembimbing. 2. Mencatat Jadwal Pelajaran 3. Mencari materi mengenai Komunikasi dalam Jaringan di Internet 4. Membuat RPP KD-Komunikasi	1. Diberitahukan oleh guru pembimbing bahwa jadwal pelajaran sudah keluar. 2. Jadwal Pelajaran untuk kelas X MM 1 adalah hari Selasa (jam ke 5-8) dan hari Kamis (jam ke 6-9). Jadwal untuk kelas X MM 2 adalah hari Senin (jam ke 7-10) dan hari Sabtu (jam ke 2-5) 3. Mendapatkan buku siswa Simulasi Digital SEAMOLEC edisi Maret 2014. 4. RPP Komunikasi daring terselesaikan sampai pada bagian	1. Oleh guru pembimbing hanya diberitahu jadwal harinya saja, tapi untuk jam pelajarannya belum diketahui. 2. Belum mengetahui format RPP yang digunakan di SMK N 1 KLATEN. 3. Pembuatan RPP 1 belum terselesaikan, kurang bagian penilaian.	1. Mencatat jadwal pelajaran yang ada di depan ruangan K3. 2. Untuk sementara menggunakan format RPP yang dipakai saat mikro teaching. 3. Diselesaikan di hari selanjutnya

**F02**

Untuk
Mahasiswa

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

		dalam Jaringan (Daring)	skenario pembelajaran		
2.	Selasa, 5 Agustus 2014	<p>1. Mengajar kelas X MM 1</p> <p>2. Membuat RPP – Komunikasi</p>	<p>1. Pada pertemuan pertama untuk kelas X MM 1 diisi pengenalan, pembuatan peraturan selama pelajaran berlangsung, penyampaian materi yang akan dipelajari dan dibagi bahwa pada hari Selasa jam pelajaran ke 5-8 digunakan untuk mapel Perakitan Komputer dan hari Kamis jam ke 6-9 digunakan untuk mapel Simulasi Digital.</p> <p>2. Melanjutkan pembuatan RPP Komunikasi Daring dan RPP</p>	<p>1. Kesulitan dalam mencari ruang kelas X MM 1 karena di jadwal tidak terdapat pembagian ruangan.</p>	<p>1. Mencari ruangan dengan bertanya kepada guru pembimbing.</p>



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU II (4 AGUSTUS 2014 – 9 AGUSTUS 2014)

		Dalam Jaringan (Daring)	tersebut sudah terselesaikan.		
		3. Mencari bahan (foto atau gambar) di Internet dan meringkas materi	3. Foto dan gambar yang berkaitan dengan pembelajaran Komunikasi dalam jaringan (daring) digunakan sebagai bahan dalam pembuatan media pembelajaran.		
3	Rabu, 6 Agustus 2014	1. Pembuatan media pembelajaran komunikasi dalam jarring (daring)	1. Media pembelajaran komunikasi dalam jaringan sudah selesai dibuat dan siap digunakan dalam pembelajaran komunikasi daring.	-	-
4	Kamis, 7 Agustus 2014	1. Mengajar di kelas X MM 1 Mata pelajaran Simulasi Digital dengan materi komunikasi dalam jaringan. 2. Mencari format RPP yang digunakan di SMK N 1 Klaten. 3. Mengganti format RPP yang dibuat	1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa dan proses pembelajaran berjalan cukup lancar. 2. Di dapat format RPP dari guru pembimbing. 3. RPP Komunikasi Dalam Jaringan	1. Di tengah proses pembelajaran mati listrik sehingga media pembelajaran tidak dapat ditampilkan melalui LCD	1. Proses pembelajaran tetap dilanjutkan dan penjelasan oleh guru diganti dengan diskusi oleh siswa



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU II (4 AGUSTUS 2014 – 9 AGUSTUS 2014)

		sebelumnya kedalam format RPP SMK N 1 Klaten	formatnya sudah sesuai dengan format RPP SMK N 1 Klaten		
		4. Konsultasi dengan guru pembimbing dan evaluasi proses belajar mengajar	4. Proses pembelajaran yang sudah berlangsung telah di evaluasi dan di beri saran untuk proses pembelajaran yang lebih baik.		
5	Jum'at, 8 Agustus 2014	1. Membuat RPP Mata pelajaran simulasi digital KD Buku Digital	1. RPP dengan KD Buku Digital telah selesai dibuat.	-	-
6	Sabtu, 9 Agustus 2014	1. Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas X MM 2	1. Pada pertemuan pertama untuk kelas X MM 2 diisi pengenalan, pembuatan peraturan selama pelajaran berlangsung, penyampaian materi yang akan dipelajari dan dibagi bahwa pada hari Senin jam pelajaran ke 7-10 digunakan untuk mapel Perakitan Komputer dan hari Sabtu jam ke 2-5 digunakan untuk mapel Simulasi Digital.	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU II (4 AGUSTUS 2014 – 9 AGUSTUS 2014)

Klaten, Agustus 2014

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU III (11 AGUSTUS 2014 – 16 AGUSTUS 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 11 Agustus 2014	1. Membuat RPP Penerapan Komunikasi daring 2. Mengajar kelas X MM 2	1. RPP Penerapan komunikasi daring selesai pada tahap skenario pembelajaran pertemuan ke 2. 2. Mengajar kelas X MM 2 Mata pelajaran perakitan komputer dengan materi “Perkembangan Teknologi Komputer” dihadiri oleh 38 siswa dan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.	-	-
2	Selasa, 12 Agustus 2014	1. Melanjutkan pembuatan RPP Penerapan Komunikasi Daring 2. Mengajar kelas X MM 1	1. RPP Penerapan Komunikasi Daring sudah selesai dibuat. 2. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran perakitan komputer dengan materi “Perkembangan Teknologi Komputer” diikuti 38 siswa dan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar.	-	-
3	Rabu, 13 Agustus 2014	1. Mencari bahan (foto , gambar dan	1. Bahan untuk membuat media	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU III (11 AGUSTUS 2014 – 16 AGUSTUS 2014)

		video) di internet yang berhubungan dengan materi penerapan komunikasi daring asinkron. 2. Meringkas materi penerapan komunikasi dalam jaringan asinkron (e-mail) 3. Membuat media pembelajaran untuk penerapan komunikasi daring.	pembelajaran sudah terkumpul dan siap untuk dimasukkan dalam media pembelajaran. 2. Materi sudah selesai di ringkas dan di masukkan ke dalam media pembelajaran / ppt 3. Media sudah selesai di buat dalam format file power point.		
4	Kamis, 14 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 materi penerapan komunikasi daring asinkron	1. Siswa sudah mengerti tujuan pembelajaran, pengertian penerapan komunikasi daring asinkron.	Karena pada hari sebelumnya yaitu hari Rabu siswa ada kegiatan menginap di sekolah, jadi siswa banyak yang kelelahan dan kurang tidur. Jadi suasana belajar mengajar tidak kondusif.	Inti materi tetap di sampaikan kepada siswa tapi tetap diulang pada pertemuan selanjutnya
5	Jum'at, 15 Agustus 2014	1. Membuat pedoman penilaian Tugas	1. Pedoman penilaian selesai dibuat dan	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU III (11 AGUSTUS 2014 – 16 AGUSTUS 2014)

		1 mapel Simulasi Digital 2. Mendownload tugas 1 kelas X MM 1 yang sudah dikirim ke e-mail 3. Mengoreksi dan menilai tugas 1 kelas X MM 1	siap digunakan untuk menilai tugas siswa 2. Semua tugas selesai di download dan siap untuk di koreksi 3. Semua tugas sudah selesai dikoreksi dan diberi nilai		
6	Sabtu, 16 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 2 2. Membuat RPP Format Buku Digital	1. Mengajar kelas X MM 2 mata pelajaran Simulasi Digital dengan materi komunikasi dalam jaringan (daring) dengan jumlah siswa 37 orang siswa, proses belajar mengajar berlangsung dengan lancar 2. RPP dengan materi pokok Format Buku Digital sudah selesai disusun.		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI SURJONO, Ph.D

MINGGU III (11 AGUSTUS 2014 – 16 AGUSTUS 2014)

Klaten, Agustus 2014

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU III (18 AGUSTUS 2014 – 23 AGUSTUS 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 18 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Mencari bahan (foto, gambar, video) di internet.2. Mencari tambahan materi mengenai penerapan komunikasi daring sinkron di internet.3. Merancang skenario pembelajaran yang akan dipraktekan saat pembelajaran penerapan komunikasi daring sinkron dilaksanakan	<ol style="list-style-type: none">1. Bahan pelajaran (foto, gambar, dan video) yang berkaitan dengan materi penerapan daring sinkron sudah terkumpul dan siap dijadikan sebuah media pembelajaran.2. Sudah didapatkan materi mengenai penerapan komunikasi daring sinkron (google+ dan google hangouts) melalui video yang terdapat di youtube.3. Skenario pembelajaran sudah di rancang dan dapat diterapkan saat pembelajaran.	-	-
2	Selasa, 19 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran baru setengah	<ol style="list-style-type: none">1. Masih kekurangan bahan	<ol style="list-style-type: none">1. Dilanjutkan esok hari.



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU III (18 AGUSTUS 2014 – 23 AGUSTUS 2014)

		penerapan komunikasi daring sinkron 2. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran Perakitan Komputer	jadi 2. Materi yang disampaikan saat pembelajaran adalah Input/Output, pembelajaran berlangsung dengan lancar	untuk membuat media pembelajaran dank arena tidak adanya koneksi internet maka media pembelajaran belum jadi 2. Karena ada agenda karnaval dalam rangka memperingati HUT RI jam pelajaran yang harusnya 4 jam pelajaran hanya berlangsung selama 2 jam pelajaran. Dan materi yang disampaikan belum terselesaikan.	2. Siswa tetap dipulangkan awal dan materi dilanjutkan untuk pertemuan selanjutnya
3	Rabu, 20 Agustus 2014	1. Melanjutkan membuat media pembelajaran penerapan komunikasi daring sinkron 2. Mendownload Tugas 1 kelas X	1. Media pembelajaran penerapan komunikasi daring sinkron sudah selesai dibuat dan siap digunakan. 2. Tugas 1 kelas X MM 2 telah	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU III (18 AGUSTUS 2014 – 23 AGUSTUS 2014)

		MM 2 di e-mail 3. Mengoreksi Tugas 1 kelas X MM 2	terkumpul dan siap di koreksi 3. Tugas dari 3 dari 6 kelompok sudah selesai dikoreksi dan dinilai		
4	Kamis, 21 Agustus 2014	1. Melanjutkan mengoreksi tugas 1 kelas X MM 2 2. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran Simulasi Digital	1. Tugas dari 6 kelompok sudah selesai dikoreksi dan telah dinilai 2. Materi yang disampaikan di kelas X MM 1 melanjutkan materi minggu lalu yaitu penerapan komunikasi daring asinkron. Proses belajar mengajar berlangsung dengan lancar.	Materi yang harusnya disampaikan minggu lalu di sampaikan lagi minggu ini, jadi materi yang diberikan tidak sesuai dengan silabus.	Materi penerapan komunikasi daring sinkron juga disampaikan pada pertemuan kali ini.
5	Jum'at, 22 Agustus 2014	1. Membuat RPP Publikasi Buku Digital	1. RPP Publikasi Buku Digital telah selesai dibuat	-	-
6	Sabtu, 23 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 2 Mata Pelajaran Simulasi Digital.	1. Materi yang disampaikan adalah penerapan komunikasi daring asinkron dan sinkron. Proses pembelajaran berlangsung dengan lancar.	-	-

Klaten, Agustus 2014



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU III (18 AGUSTUS 2014 – 23 AGUSTUS 2014)

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU V (25 AGUSTUS 2014 – 30 AGUSTUS 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 2 mata pelajaran perakitan komputer	1. Pelajaran diikuti oleh 39 siswa, materi yang disampaikan adalah input output.		
2	Selasa, 26 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran perakitan komputer 2. Membuat soal ulangan harian untuk mata pelajaran Simulasi Digital	1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa. Materi yang disampaikan adalah Input Output. 2. Membuat soal ulangan dengan materi komunikasi dalam jaringan dan penerapan komunikasi dalam jaringan. Selesai membuat 10 soal pilihan ganda.		
3	Rabu, 27 Agustus 2014	1. Melanjutkan membuat ulangan harian untuk mata pelajaran Simulasi Digital 2. Membuat pedoman penilaian ulangan harian 1	1. Soal ulangan harian 1 materi komunikasi daring dan penerapan komunikasi daring telah selesai dibuat. Soal terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian 2. Pedoman penilaian untuk ulangan harian 1 telah selesai dibuat beserta		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU V (25 AGUSTUS 2014 – 30 AGUSTUS 2014)

			kunci jawaban dari soal ulangan.		
4	Kamis, 28 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran simulasi digital	1. Pelajaran diikuti oleh 37 siswa. Pelajaran diisin dengan Ulangan Harian materi komunikasi daring selama 2 jam dan materi pengenalan kelas maya.	1 orang siswa tidak dapat mengikuti ulangan harian karena sakit	Diadakan ulangan susulan bagi siswa yang tidak masuk karena izin yang jelas.
5	Jum'at, 29 Agustus 2014	1. Mengoreksi hasil ulangan kelas X MM 1 2. Melakukan penilaian sikap untuk KD 1. Komunikasi dalam Jaringan	1. Semua hasil ulangan siswa kelas X MM 1 telah selesai dikoreksi dan sudah dinilai, terdapat 14 siswa yang tidak remidi dan 24 siswa lainnya remidi 2. Penilaian sikap untuk kelas X MM 1 telah selesai dilaksanakan.		
6	Sabtu, 30 Agustus 2014	1. Mengajar kelas X MM 2 mata pelajaran Simulasi Digital	1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa. Pelajaran diisin dengan Ulangan Harian materi komunikasi daring selama 2 jam dan materi pengenalan kelas maya.	1. 1 orang siswa tidak dapat mengikuti ulangan harian karena sakit	Diadakan ulangan susulan bagi siswa yang tidak masuk karena izin yang jelas.



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU V (25 AGUSTUS 2014 – 30 AGUSTUS 2014)

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VI (1 SEPTEMBER 2014 – 6 SEPTEMBER 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 1 September 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran perakitan pc 2. Membuat RPP kelas maya 3. Membuat Media pembelajaran materi Kelas Maya	1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa. Pembelajaran diisi dengan materi perangkat pemrosesan dan pendingin. 2. RPP kelas maya sudah jadi sampai scenario pembelajaran 3. Media Pembelajaran kelas maya telah selesai dibuat		
2	Selasa, 2 September 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran simulasi digital 2. Mengoreksi hasil Ulangan Harian 1 kelas X MM 2 3. Mengoreksi Tugas 2 kelas X MM 1	1. Pelajaran diikuti 38 siswa. Materi yang disampaikan adalah kelas maya dan pengenalan Edmodo 2. Seluruh jawaban dari siswa sudah selesai di koreksi dan nilai sudah dimasukkan ke daftar nilai 3. Tugas 2 (Penerapan Komunikasi Daring) kelas MM 1 telah selesai dikoreksi semuanya		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VI (1 SEPTEMBER 2014 – 6 SEPTEMBER 2014)

3	Rabu, 3 September 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Mengajar kelas X MM 2 untuk mata pelajaran simulasi digital dengan perakitan PC2. Mengoreksi tugas 2 untuk kelas X MM 2	<ol style="list-style-type: none">1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa, dengan materi untuk mapel perakitan PC adalah Perangkat pemrosesan dan pendingin dan untuk mapel simulasi digital adalah kelas maya dan pengenalan edmodo2. Seluruh tugas 2 dari siswa kelas X MM 2 telah selesai dikoreksi		
4	Kamis, 4 September 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan membuat RPP kelas maya2. Membuat RPP-Pembelajaran melalui Kelas Maya	<ol style="list-style-type: none">1. RPP kelas maya sudah selesai dibuat sampai pada penilaian2. RPP – Pembelajaran melalui kelas maya sudah selesai dibuat sampai scenario pembelajaran pertemuan ke II		
5	Jum'at, 5 September 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat media pembelajaran materi backpack dalam edmodo2. Membuat	<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran “backpack dalam edmodo” telah selesai dibuat.		
6	Sabtu, 6 September 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan membuat RPP-Pembelajaran melalui Kelas Maya	<ol style="list-style-type: none">1. RPP- Pembelajaran melalui kelas maya sudah selesai dibuat sampai pada scenario pembelajaran pertemuan ke VI		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VI (1 SEPTEMBER 2014 – 6 SEPTEMBER 2014)

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VII (8 SEPTEMBER 2014 – 13 SEPTEMBER 2014)

No.	Hari/tanggal	Materi kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 8 September 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran perakitan komputer 2. Pembuatan RPP-Presentasi Video	1. Pelajaran diikuti 38 siswa. Pembelajaran diisi dengan Ulangan Harian 1 dan Materi perangkat penyimpanan. Proses pembelajaran berlangsung dengan lancar 2. RPP –presentasi video dibuat sampai dengan scenario pembelajaran.		
2	Selasa, 9 September 2014	1. Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran simulasi digital 2. Melanjutkan pembuatan RPP-Presentasi Video	1. Pelajaran diikuti oleh 38 siswa. Materi yang disampaikan adalah Backpack dalam edmodo dan Tugas dan Ujian dalam Edmodo. Pembelajaran serta diadakan remidi untuk siswa yang nilai UH 1nya belum mencukupi. Pembelajaran berlangsung dengan lancar 2. RPP- Presentasi Video telah selesai dibuat		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VII (8 SEPTEMBER 2014 – 13 SEPTEMBER 2014)

3	Rabu, 10 September 2014	1. Mengajar kelas X MM 2 untuk mata pelajaran perakitan komputer dan simulasi digital	1. Pelajaran diikuti oleh 39 siswa. Untuk mata pelajaran perakitan komputer diisi dengan materi Perangkat Penyimpanan. Dan Ulangan Harian 1. Untuk mata pelajaran simulasi digital materinya adalah adalah backpack dalam edmodo dan Tugas dan Ujian dalam edmodo serta diadakan remidi untuk siswa yang nilai UH 1nya belum mencukupi. Pembelajaran berlangsung dengan lancar		
4	Kamis, 11 September 2014	1. Penilaian Tugas 3 kelas X MM 1 2. Pembuatan RPP – Presentasi Video Untuk branding dan Maketing	1. Seluruh tugas 3 yang sudah terkumpul dari kelas X MM 1 telah selesai dinilai 2. RPP telah selesai dibuat sampai pada scenario pembelajaran Pertemuan ke 4		
5	Jum'at, 12 September	1. Penilaian Tugas 3 kelas X MM 2 2. Melanjutkan membuat RPP- Presentasi Video Untuk branding dan Maketing	1. Seluruh tugas 3 yang sudah terkumpul dari kelas X MM 2 telah selesai dinilai 2. RPP telah selesai dibuat sampai pada scenario pembelajaran pertemuan ke 8		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

Untuk
Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 KLATEN
ALAMAT SEKOLAH : Jl Dr. Wahidin Sudiro Husodo, NO : 22, Klaten
GURU PEMBIMBING : TAUFIK HIDAYAT, S.ST
SURJONO, Ph.D

NAMA MAHASISWA : HILMA GUSTAMI
NO. MAHASISWA : 11520241054
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : HERMAN DWI

MINGGU VII (8 SEPTEMBER 2014 – 13 SEPTEMBER 2014)

6	Sabtu, 13 September 2014	1. Melanjutkan membuat RPP – presentasi video untuk branding dan marketing	1. RPP untuk materi presentasi video untuk branding dan marketing telah selesai dibuat sampai pada instrumen penilaian.		
---	--------------------------	--	---	--	--

Mengetahui/Menyetujui.
Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK
Kelas : X

Kompetensi Inti

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)	Komunikasi dalam jaringan (daring/online) <ul style="list-style-type: none">Pengertian komunikasi dalam jaringanJenis komunikasi dalam jaringanTujuan komunikasi dalam jaringan	Mengamati Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online) Menanya <ul style="list-style-type: none">Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringanMendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan	Tugas Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online). Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none">• Fungsi komunikasi dalam jaringan• Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	<ul style="list-style-type: none">• Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan• Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan• Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan• Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan• Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan• Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan• Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>	<p>secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none">• Hasil kerja mandiri/kelompok• Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>) 4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)	Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) <ul style="list-style-type: none"> Persiapan komunikasi daring Pelaksanaan komunikasi daring Tindak lanjut komunikasi daring 	Mengamati Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)	Tugas Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami kelas maya. 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.	Kelas maya <ul style="list-style-type: none">Definisi kelas mayaJenis kelas mayaManfaat kelas mayaFitur kelas maya	Mengamati Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya Menanya <ul style="list-style-type: none">Mendiskusikan definisi kelas mayaMendiskusikan jenis kelas mayaMendiskusikan manfaat kelas mayaMendiskusikan fitur kelas maya Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">Mengeksplorasi definisi kelas mayaMengeksplorasi jenis kelas mayaMengeksplorasi manfaat kelas mayaMengeksplorasi fitur kelas maya Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang kelas maya Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya	Tugas <ul style="list-style-type: none">Membuat laporan tentang kelas maya Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none">Hasil kerja mandiri/kelompokBahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya 4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.	Pembelajaran melalui kelas maya <ul style="list-style-type: none"> Pembuatan akun Pengaturan profil Bergabung dalam grup/kelas/kelompok Perpustakaan maya (<i>library</i>) Catatan (<i>note</i>) Tugas atau kuis Kalender <i>Search</i> dan <i>filter</i> Materi belajar Jajak Pendapat (<i>polling</i>) Evaluasi pembelajaran 	Mengamati Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan proses pembuatan akun Mendiskusikan proses pengaturan profil Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>) Mendiskusikan tentang tugas atau kuis Mendiskusikan tentang kalender Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> Mendiskusikan tentang materi belajar Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>) Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi proses pembuatan akun Mengeksplorasi proses pengaturan profil Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya. Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	18JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)• Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis• Mengeksplorasi tentang kalender• Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i>• Mengeksplorasi tentang materi belajar• Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)• Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Memahami presentasi video 4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video	Presentasi video <ul style="list-style-type: none"> Definisi presentasi video Fungsi presentasi video Jenis presentasi video Ciri khas presentasi video 	Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan definisi presentasi video Mendiskusikan fungsi presentasi video Mendiskusikan jenis presentasi video Mendiskusikan ciri khas presentasi video Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi definisi presentasi video Mengeksplorasi fungsi presentasi video Mengeksplorasi jenis presentasi video Mengeksplorasi ciri khas presentasi video Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang presentasi video Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang presentasi video Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <ul style="list-style-type: none"> Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	24JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>			
3.7. Memahami simulasi visual 4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual	Simulasi visual <ul style="list-style-type: none"> Definisi simulasi visual Jenis simulasi visual Fungsi simulasi visual 	Mengamati Mengamati pelbagai simulasi visual Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan definisi simulasi visual Mendiskusikan jenis simulasi visual Mendiskusikan fungsi simulasi visual Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi definisi simulasi visual Mengeksplorasi jenis simulasi visual Mengeksplorasi fungsi simulasi visual Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang simulasi visual Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil simulasi visual	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang simulasi visual Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi 4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi	Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi <ul style="list-style-type: none">Konsep produkPencarian ide dan premisSinopsis<i>Storyboard</i>	Mengamati Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi Menanya <ul style="list-style-type: none">Mendiskusikan konsep produkMendiskusikan pencarian ide dan premisMendiskusikan synopsisMendiskusikan <i>storyboard</i> Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">Mengeksplorasi konsep produkMengeksplorasi pencarian ide dan premisMengeksplorasi synopsisMengeksplorasi <i>storyboard</i> Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi	Tugas <ul style="list-style-type: none">Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none">Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompokBahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi 4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi	Aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi <ul style="list-style-type: none"> Instalasi aplikasi <i>Character</i> <i>Environment</i> <i>Property</i> dan <i>effect</i> Menganimasikan 	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pengolah simulasi visual tahap produksi Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan Instalasi aplikasi Mendiskusikan <i>Character</i> Mendiskusikan <i>Environment</i> Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i> Mendiskusikan proses menganimasikan Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi Instalasi aplikasi Mengeksplorasi <i>Character</i> Mengeksplorasi <i>Environment</i> Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i> Mengeksplorasi proses menganimasikan Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain	15JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013
		Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi proses menganimasikan Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap produksi	Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Editing</i> • <i>Fixing</i> dan <i>mixing</i> • Kemasan 	<p>Mengamati Mengamati pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang <i>editing</i> • Mendiskusikan tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i> • Mendiskusikan tentang kemasan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tentang <i>editing</i> • Mengeksplorasi tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i> • Mengeksplorasi tentang kemasan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Tugas Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.11. Memahami buku digital 4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital	Buku Digital <ul style="list-style-type: none"> Definisi buku digital Jenis buku digital Fungsi dan tujuan buku digital 	Mengamati Mengamati tentang buku digital Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan definisi buku digital Mendiskusikan jenis buku digital Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi definisi buku digital Mengeksplorasi jenis buku digital Mengeksplorasi fungsi dan tujuan buku digital Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang buku digital Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang buku digital Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.12. Menerapkan format buku digital 4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital	Format buku digital <ul style="list-style-type: none">Konversi format fileSampul (<i>cover</i>) buku digitalDaftar isiGambar, suara dan video	Mengamati Mengamati format buku digital Menanya <ul style="list-style-type: none">Mendiskusikan konversi format fileMendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digitalMendiskusikan daftar isiMendiskusikan gambar, suara dan video Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">Mengeksplorasi konversi format fileMengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digitalMengeksplorasi daftar isiMengeksplorasi gambar, suara dan video Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang format buku digital Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital	Tugas Membuat buku digital Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none">Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompokBahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.13. Menerapkan publikasi buku digital 4.13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital	Publikasi buku digital <ul style="list-style-type: none"> Jenis publikasi buku digital Proses publikasi buku digital 	Mengamati Mengamati prosedur publikasi buku digital Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis publikasi buku digital Mendiskusikan proses publikasi buku digital Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital Mengeksplorasi proses publikasi buku digital Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang publikasi buku digital Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Komunikasi dalam Jaringan
Waktu	: 3 x 45 menit.

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1	Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2	Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
1.3	Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2.1	Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
2.2	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.1	<p>Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online).</p> <p>Indikator :</p> <p>3.1.1. Menerapkan sikap kritis dan rasa ingin tahu dalam berdiskusi tentang Komunikasi dalam Jaringan.</p> <p>3.1.2. Menunjukkan sikap dan perilaku disiplin dalam bertanya dan berdiskusi tentang Komunikasi dalam Jaringan.</p>
4.1	<p>Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).</p> <p>Indikator :</p> <p>4.1.1. Menjelaskan kembali pengertian, tujuan dan fungsi komunikasi dalam jaringan (daring) dengan benar</p> <p>4.1.2. Menjelaskan jenis dan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan (daring) dengan benar</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Komunikasi dalam Jaringan, siswa mampu :

1. Menjelaskan pengertian komunikasi.
2. Mengidentifikasi jenis komunikasi.
3. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan (daring).
4. Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan (daring).
5. Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan (daring).

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Komunikasi
2. Jenis Komunikasi
3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)
4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)
5. Jenis komunikasi Dalam Jaringan (Daring)
6. Komponen Pendukung Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)

E. Metode Pembelajaran

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Pendekatan Pembelajaran | : Scientific (Pendekatan Ilmiah) |
| 2. Metode Pembelajaran | : Ceramah, Presentasi dan Diskusi. |
| 3. Strategi Pembelajaran | : Cooperative Learning Type |

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Microsoft Word
 - b. Microsoft Powerpoint
 - c. Prezi
2. Alat / Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD Projector
 - c. Bahan Presentasi
3. Sumber Belajar
 - a. Internet.
 - b. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC Juli 2013
 - c. Buku Siswa Simulasi Digital, SEAMOLEC, Maret 2014

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).
- 5) Membentuk kelompok siswa yang heterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online) Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan : 1. Pengertian Komunikasi 2. Jenis Komunikasi 3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 5. Jenis komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 6. Komponen Pendukung Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain. Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang : 1. Pengertian Komunikasi 2. Jenis Komunikasi	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi

Mengasosiasi-kan / Mengolah informasi	3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 5. Jenis komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 6. Komponen Pendukung Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	masalah, tanggung jawab dan kerjasama
	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang : 1. Pengertian Komunikasi 2. Jenis Komunikasi 3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 5. Jenis komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 6. Komponen Pendukung Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
Mengkomuni-kasikan	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Pengertian Komunikasi 2. Jenis Komunikasi 3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 5. Jenis komunikasi Dalam Jaringan (Daring) 6. Komponen Pendukung Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

H. Penilaian

NO	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen dan Instrumen
1	Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan Sikap
2	Penilaian Pengetahuan	Tes Tertulis

1. Penilaian Sikap

- a. Jenis/Teknik penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
1	Disiplin	1. Masuk kelas tepat waktu. 2. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. 3. Memakai seragam sesuai tata tertib sekolah. 4. Tertib dalam mengikuti pembelajaran.	
2	Toleransi	1. Menghormati pendapat teman/orang lain. 2. Dapat menerima kekurangan orang lain. 3. Dapat mememaafkan kesalahan orang lain. 4. Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender.	
3	Percaya Diri	1. Berani presentasi di depan kelas. 2. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. 3. Mampu membuat keputusan dengan cepat. 4. Tidak mudah putus asa	
4	Tanggung Jawab	1. Melaksanakan tugas individu dengan baik. 2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan. 3. Mengembalikan barang yang dipinjam. 4. Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.	
5	Kerjasama	1. Aktif dalam kerja kelompok. 2. Suka menolong teman/orang lain.	

6		3. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan. 4. Rela berkorban untuk orang lain.	
	Jujur	1. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan. 2. Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber). 3. Mengungkapkan perasaan apa adanya. 4. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.	
	Total Skor		

- c. Pedoman Penskoran Pengamatan Sikap
- Penskoran
 - Skor 4, jika seluruh indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 3, jika tiga indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 2, jika dua indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 1, jika hanya satu indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Pengolahan Skor

Skor maksimal : 24
 Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai sikap yang diperoleh peserta didik : $\frac{SP}{24} \times 4$
 Rentang nilai sikap :

No	Nilai	Predikat	Nilai Sikap
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D	Kurang
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+	
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-	Cukup
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C	
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+	
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-	Baik
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B	
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+	
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-	Sangat Baik
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A	

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Jenis/Teknik penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Soal Tes Tertulis

No	Aspek dan Soal	Jawaban	Skor (1-4)
1	Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring.	Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau <i>cyberspace</i> .	
	Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampiannya !	Jenis komunikasi daring meliputi komunikasi online tidak langsung (asynchronous) dan komunikasi online langsung (synchromous). <ul style="list-style-type: none">• Synchronous yaitu komputer memediasi komunikasi langsung (dimana orang berkomunikasi real time melalui perangkat lunak chat atau diskusi, dengan semua peserta komputer pada waktu yang sama).• Asynchronous adalah komputer memediasi komunikasi secara tunda (dimana orang-orang berkomunikasi dalam metode tertunda oleh komputer, dengan menggunakan program e-mail, forum dan membaca dan menulis dokumen online).	
	Sebutkan minimal 3 kelebihan dari komunikasi daring!	Kelebihan dari komunikasi daring adalah : <ul style="list-style-type: none">➤ Dapat dilakukan kapan saja di mana saja➤ Efisiensi biaya➤ Efisiensi waktu➤ Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya➤ Meningkatkan intensitas berkomunikasi➤ Meningkatkan partisipasi	

4	Sebutkan minimal 3 kekurangan dari komunikasi daring!	<p>Kekurangan dari komunikasi daring adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak mewakili emosi pengguna ➤ Memerlukan perangkat khusus ➤ Terlalu banyak informasi yang tidak penting ➤ Menyita konsentrasi 	
5	Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring !	<p>Komponen pendukung komunikasi daring adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Komponen perangkat keras (<i>hardware</i>) Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet. ➤ Komponen perangkat lunak (<i>software</i>) Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai penjemabatan antara perangkat akal (<i>brainware</i>) dengan perangkat keras (<i>hardware</i>). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ <i>hangout</i>, webconference, dll. ➤ Komponen perangkat nalar atau akal (<i>brainware</i>) Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring. 	
Total Skor			

- c. Pedoman Penskoran
- 1) Penskoran Essay
- Skor 4, jika jawaban benar dan lengkap.

➤ Skor 3, jika jawaban benar tetapi kurang lengkap.

- Skor 2, jika jawaban sebagian benar dan kurang lengkap.
 - Skor 1, jika jawaban sebagian benar dan tidak lengkap.
- 2) Pengolahan Skor
- Skor maksimal essay : 20
- Skor perolehan peserta didik : SP
- Nilai Pengetahuan yang diperoleh peserta didik : $\frac{SP}{20} \times 4$

Rentang nilai Pengetahuan :

No	Nilai	Predikat
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A

Mengetahui/Menyetujui
Guru Pengampu

Klaten, Juli 2014
Mahasiswa

Taufik Hidayat, S. St
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Penerapan Komunikasi dalam Jaringan
Waktu	: 3 x 45 menit.

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1	Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2	Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
1.3	Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2.1	Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
2.2	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.1	<p>Menerapkan komunikasi daring (online)</p> <p>Indikator :</p> <p>3.1.1. Menerapkan sikap kritis dan rasa ingin tahu dalam berdiskusi tentang penerapan komunikasi daring.</p> <p>3.1.2. Mampu menggunakan surat elektronik Gmail sebagai media komunikasi online tidak langsung (asynchronous).</p> <p>3.1.3. Mampu menggunakan situs jejaring sosial Google Plus sebagai media komunikasi online secara langsung (synchronous).</p>
4.1	<p>Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online)</p> <p>Indikator :</p> <p>4.1.1. Langkah-langkah pembuatan <i>e-mail</i> dapat dijelaskan dengan baik dan benar.</p> <p>4.1.2. Penggunaan <i>e-mail</i> dapat dijelaskan dengan baik dan benar</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Penerapan Komunikasi dalam Jaringan, siswa mampu:

1. Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron : *e-mail*
2. Menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron
3. Membuat akun *e-mail*
4. Menggunakan *e-mail*
5. Menggunakan *google+ hangout*
6. Menerapkan tata karma dalam komunikasi asinkron
7. Menerapkan tata karma dalam komunikasi daring sinkron

D. Materi Pembelajaran

1. Bentuk komunikasi daring asinkron :*e-mail*
2. Cara membuat alamat e-mail
3. Cara menggunakan *e-mail*
4. Tata karma (etiket) komunikasi asinkron
5. Bentuk komunikasi daring sinkron
6. Cara mengaktifkan akun *Google+*
7. *Google+ Hangout*
8. Tata karma komunikasi sinkron

E. Metode Pembelajaran

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Pendekatan Pembelajaran | : Scientific (Pendekatan Ilmiah) |
| 2. Metode Pembelajaran | : Ceramah, Presentasi dan Diskusi. |
| 3. Strategi Pembelajaran | : Cooperative Learning Type |

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Microsoft Word
 - b. Microsoft Powerpoint
2. Alat / Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD Projector
 - c. Bahan Presentasi
3. Sumber Belajar
 - a. Internet.

- b. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC September 2013
- c. Buku Siswa Simulasi Digital SEAMOLEC Maret 2014

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan I

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang penerapan komunikasi daring asinkron :
- 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang penerapan komunikasi daring asinkron Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	<p>Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk komunikasi daring asinkron : <i>e-mail</i> 2. Cara membuat akun dan menggunakan <i>e-mail</i> 3. Tata karma dalam komunikasi asinkron Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain. <p>Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan</p>	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk komunikasi daring asinkron : <i>e-mail</i> 	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung

Mengasosiasi / Mengolah informasi	2. Cara membuat akun dan menggunakan <i>e-mail</i> 3. Tata karma dalam komunikasi asinkron Yang telah dipelajari dari buku simulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	jawab dan kerjasama
	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang : 1. Bentuk komunikasi daring asinkron : <i>e-mail</i> 2. Cara membuat akun dan menggunakan <i>e-mail</i> 3. Tata karma dalam komunikasi asinkron	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
Mengkomunikasikan	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Bentuk komunikasi daring asinkron : <i>e-mail</i> 2. Cara membuat akun dan menggunakan <i>e-mail</i> 3. Tata karma dalam komunikasi asinkron	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan II

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang penerapan komunikasi daring sinkron
- 6) Membentuk kelompok siswa yang heterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

d. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang penerapan komunikasi daring sinkron Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	<p>Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk komunikasi daring sinkron 2. Mengaktifkan akun <i>google+</i> 3. <i>Google+ Hangout</i> 4. Tata karma dalam komunikasi sinkron <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p> <p>Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan</p>	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk komunikasi daring sinkron 2. Mengaktifkan akun <i>google+</i> 3. <i>Google+ Hangout</i> 4. Tata karma dalam komunikasi sinkron <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p>	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama
Mengasosiasikan / Mengolah informasi	<p>Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk komunikasi daring sinkron 2. Mengaktifkan akun <i>google+</i> 3. <i>Google+ Hangout</i> 4. Tata karma dalam komunikasi sinkron 	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan

Mengkomunikasikan		kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Bentuk komunikasi daring sinkron 2. Mengaktifkan akun <i>google+</i> 3. <i>Google+ Hangout</i> 4. Tata karma dalam komunikasi sinkron	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

- e. Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
 - 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

H. Penilaian

NO	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen dan Instrumen
1	Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan Sikap
2	Penilaian Pengetahuan	Tes Tertulis

- 1. Penilaian Sikap**
- a. Jenis/Teknik penilaian : Pengamatan
 - b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
1	Disiplin	1. Masuk kelas tepat waktu. 2. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. 3. Memakai seragam sesuai tata tertib sekolah.	

2		4. Tertib dalam mengikuti pembelajaran.	
	Toleransi	1. Menghormati pendapat teman/orang lain. 2. Dapat menerima kekurangan orang lain. 3. Dapat mememaafkan kesalahan orang lain. 4. Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender.	
	Percaya Diri	1. Berani presentasi di depan kelas. 2. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. 3. Mampu membuat keputusan dengan cepat. 4. Tidak mudah putus asa	
	Tanggung Jawab	1. Melaksanakan tugas individu dengan baik. 2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan. 3. Mengembalikan barang yang dipinjam. 4. Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.	
	Kerjasama	1. Aktif dalam kerja kelompok. 2. Suka menolong teman/orang lain. 3. Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan. 4. Rela berkorban untuk orang lain.	
	Jujur	1. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan. 2. Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber). 3. Mengungkapkan perasaan apa adanya. 4. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.	
Total Skor			

- c. Pedoman Penskoran Pengamatan Sikap
- 1) Penskoran
- Skor 4, jika seluruh indikator di tunjukkan oleh peserta didik.

➤ Skor 3, jika tiga indikator di tunjukkan oleh peserta didik.

➤ Skor 2, jika dua indikator di tunjukkan oleh peserta didik.

- Skor 1, jika hanya satu indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
- 2) Pengolahan Skor
- Skor maksimal : 24
- Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai sikap yang diperoleh peserta didik : $\frac{SP}{24} \times 4$
 Rentang nilai sikap :

No	Nilai	Predikat	Nilai Sikap
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D	Kurang
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+	
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-	Cukup
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C	
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+	
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-	Baik
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B	
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+	
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-	Sangat Baik
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A	

2. Penilaian Pengetahuan
- a. Jenis/Teknik penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Soal Tes Tertulis

No	Aspek dan Soal	Jawaban	Skor (1-4)
1	Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron? Dan sebutkan jenis-jenis komunikasi daring asinkron !	Komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan internet yang dilakukan secara tunda. Jenis-jenisnya antara lain <i>e-mail</i> , forum, blog, jejaring social (<i>social network</i>) dan website.	
2	Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron ? Berikan contohnya!	Komunikasi sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lain pad awaktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak. Contohnya	

		: <i>text chat, video chat, video conference, dll</i>	
3	Apa yang dimaksud dengan CC, BCC, Subject, dan Spam?	<ul style="list-style-type: none"> • CC(Copy Carbon) : digunakan ketika kita ingin orang lain yang bukan tujuan utama pengiriman <i>e-mail</i> untuk ikut membaca isi <i>e-mail</i>. • BCC (Blind Carbon Copy) : fungsinya hamper sama dengan CC, namun penerima <i>e-mail</i> yang lain tidak dapat melihat daftar penerima BCC. • Subject : judul dari pesan / <i>e-mail</i> yang dikirim. • Spam : menu yang berisi pesan yang tidak diinginkan dari seseorang atau pesan yang dianggap berpotensi bahaya. 	
4	Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan komunikasi sinkron (<i>hangout</i>) ?	<p>Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan <i>hangout</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gunakanlah nama asli dan lokasi anda. • Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio. • Jika anda sedang menggunakan mikrofon, carilah lingkungan yang tenang, jangan sampai suara di sekitar anda mengganggu jalannya konferensi. • Fokus pada diskusi, jangan melakukan aktivitas lain ketika sedang melaksanakan <i>video conference</i>. 	
5	Sebutkan kelebihan e-mail dibandingkan dengan surat biasa!	<p>Kelebihan <i>e-mail</i> dibandingkan dengan surat biasa :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>E-mail</i> akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat • <i>E-mail</i> dapat menampung lampiran (<i>attachment</i>) berupa <i>file digital</i> • Sebagian besar <i>e-mail</i> tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi internet 	
Total Skor			

- c. Pedoman Penskoran
- 1) Penskoran Essay
- Skor 4, jika jawaban benar dan lengkap.
- Skor 3, jika jawaban benar tetapi kurang lengkap.
- Skor 2, jika jawaban sebagian benar dan kurang lengkap.
- Skor 1, jika jawaban sebagian benar dan tidak lengkap.
- 2) Pengolahan Skor
- Skor maksimal essay : 20
- Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai Pengetahuan yang diperoleh peserta didik

$$: \frac{SP}{20} \times 4$$

Rentang nilai Pengetahuan :

No	Nilai	Predikat
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A

Mengetahui/Menyetujui
 Guru Pengampu

Klaten, Agustus 2014
 Mahasiswa

Taufik Hidayat, S. St
 NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
 NIM. 11520241054



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Kelas Maya
Waktu	: 6 x 45 menit.

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1	Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2	Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
1.3	Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2.1	Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
2.2	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.1	Memahami kelas maya
	Indikator : 3.1.1. Menerapkan sikap kritis dan rasa ingin tahu dalam berdiskusi tentang kelas maya. 3.1.2. Menunjukkan sikap dan perilaku disiplin dalam bertanya dalam berdiskusi tentang kelas maya
4.1	Menyajikan hasil pemhaman tentang kelas maya
	Indikator : 4.1.1. Menjelaskan pengertian dan manfaat kelas maya dengan baik dan benar 4.1.2. Menjelaskan jenis-jenis dan fitur kelas maya dengan baik dan benar. 4.1.3. Menjelaskan pengenalan edmodo dan edmodo <i>framework</i> dengan baik dan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengikuti pembelajaran Kelas Maya, siswa mampu :
1. Menjelaskan pengertian kelas maya
 2. Menjelaskan pemanfaatan kelas maya
 3. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya.
 4. Menyebutkan fitur-fitur yang dimiliki oleh kelas maya
 5. Menjelaskan edmodo sebagai *social learning networks*
 6. Menjelaskan edmodo *framework*.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian kelas maya
2. Pemanfaatan kelas maya
3. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya
4. Fitur kelas maya
5. Pengenalan Edmodo sebagai *social learning networks*.
6. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya
7. Edmodo *framework*

E. Metode Pembelajaran

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Pendekatan Pembelajaran | : Scientific (Pendekatan Ilmiah) |
| 2. Metode Pembelajaran | : Ceramah, Presentasi dan Diskusi. |
| 3. Strategi Pembelajaran | : Cooperative Learning Type |

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Microsoft Word
 - b. Microsoft Powerpoint
2. Alat / Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD Projector
 - c. Bahan Presentasi
3. Sumber Belajar
 - a. Internet.
 - b. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC September 2013
 - c. Buku Siswa Simulasi Digital SEAMLOLEC Maret 2014

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan I

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang kelas maya.
- 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang kelas maya. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan : 1. Pengertian kelas maya 2. Pemanfaatan kelas maya 3. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya 4. Fitur kelas maya Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain. Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulk an informasi / eksperimen	Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang : 1. Pengertian kelas maya 2. Pemanfaatan kelas maya 3. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya 4. Fitur kelas maya Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama

Mengasosiasi ikan / Mengolah informasi	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang : 1. Pengertian kelas maya 2. Pemanfaatan kelas maya 3. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya 4. Fitur kelas maya	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
Mengkomuni kasikan	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Pengertian kelas maya 2. Pemanfaatan kelas maya 3. Jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya 4. Fitur kelas maya	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

- c. Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
 - 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan II

- a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)**
- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
 - 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang kelas maya- pengenalan edmodo
 - 6) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

d. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang kelas maya – pengenalan edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	<p>Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan Edmodo sebagai <i>social learning networks</i>.2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya3. Edmodo <i>framework</i> <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p> <p>Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan</p>	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan Edmodo sebagai <i>social learning networks</i>.2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya3. Edmodo <i>framework</i> <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p>	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama
Mengasosiasikan / Mengolah informasi	<p>Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pengenalan Edmodo sebagai <i>social learning networks</i>.2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya3. Edmodo <i>framework</i>	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan

Mengkomunikasikan		prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Pengenalan Edmodo sebagai <i>social learning networks</i> . 2. Perbedaan edmodo dengan jejaring social lainnya 3. Edmodo <i>framework</i> .	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

e. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

H. Penilaian

NO	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen dan Instrumen
1	Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan Sikap
2	Penilaian Pengetahuan	Tes Tertulis

1. Penilaian Sikap

- a. Jenis/Teknik penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
1	Disiplin	1. Masuk kelas tepat waktu. 2. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. 3. Memakai seragam sesuai tata tertib sekolah. 4. Tertib dalam mengikuti pembelajaran.	
2	Toleransi	1. Menghormati pendapat teman/orang lain. 2. Dapat menerima kekurangan orang lain. 3. Dapat mememaafkan kesalahan orang lain. 4. Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender.	
3	Percaya Diri	1. Berani presentasi di depan kelas. 2. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. 3. Mampu membuat keputusan dengan cepat. 4. Tidak mudah putus asa	
4	Tanggung Jawab	1. Melaksanakan tugas individu dengan baik. 2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan. 3. Mengembalikan barang yang dipinjam. 4. Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.	
5	Kerjasama	1. Aktif dalam kerja kelompok. 2. Suka menolong teman/orang lain.	

6		3. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan. 4. Rela berkorban untuk orang lain.	
	Jujur	1. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan. 2. Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber). 3. Mengungkapkan perasaan apa adanya. 4. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.	
	Total Skor		

- c. Pedoman Penskoran Pengamatan Sikap
- Penskoran
 - Skor 4, jika seluruh indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 3, jika tiga indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 2, jika dua indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 1, jika hanya satu indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Pengolahan Skor

Skor maksimal : 24
 Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai sikap yang diperoleh peserta didik : $\frac{SP}{24} \times 4$

Rentang nilai sikap :

No	Nilai	Predikat	Nilai Sikap
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D	Kurang
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+	
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-	Cukup
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C	
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+	
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-	Baik
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B	
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+	
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-	Sangat Baik
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A	

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Jenis/Teknik penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Soal Tes Tertulis

No	Aspek dan Soal	Jawaban	Skor (1-4)
1	Komponen apa saja yang dibutuhkan untuk melaksanakan e-learning?	<p>Komponen yang dibutuhkan untuk melaksanakan e-learning adalah</p> <ul style="list-style-type: none">• Perangkat keras (hardware) : komputer, laptop, netbook, dan tablet• Perangkat lunak (software) : LMS, LCMS, dan SLN• Infrastruktur/ Jaringan : Jaringan intranet maupun internet.• Konten pembelajaran• Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran	
2	Sebutkan dan jelaskan 3 perangkat lunak pendukung kelas maya!	<p>Perangkat lunak pendukung kelas maya :</p> <ul style="list-style-type: none">• Learning Management System (LMS) adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten dan melacak aktivitas daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan waktu pengumpulan tugas, dan melacak hasil pencapaian siswa.• Learning Content Management System (LCMS) adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh pemilik konten untuk mendaftar (<i>register</i>), menyimpan (<i>store</i>), menggabungkan (<i>assembly</i>), mengelola (<i>manage</i>) dan memublikasikan konten pembelajaran untuk penyampaian melalui web bentuk cetak maupun CD.• Social Learning Networks (SLNs) adalah sebuah aplikasi yang menggabungkan LMS dengan <i>Social Networks</i>, dimana tidak hanya memenejemen	

		proses pembelajaran teta[^l juga interaksi social juga ditonjolkan dalam aplikasi ini.	
3	Sebutkan dan jelaskan 3 model e-learning!	<p>Model e-learning :</p> <ul style="list-style-type: none">• Model Adjunct Model ini e-learning digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas dan keberadaan e-learning digunakan hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.• Model Mixed/Blended Model ini merupakan gabungan dari model adjunct dan mixed, sehingga sedikit atau banyak porsi dari e-learning dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan blended learning• Model Fully Online Model dimana e-learning digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.	
4	Sebutkan minimal 4 perbedaan dari edmodo dan facebook!	<p>Perbedaan edmodo dan facebook :</p> <ul style="list-style-type: none">• Di edmodo siswa tidak dapat membangun jaringan pembelajaran pribadi. Keanggotaan edmodo terbatas di ruang kelas yang di tentukan oleh guru, sedangkan di Facebook memungkinkan siapa saja membuat jaringan pertemanan maupun jaringan pembelajaran sendiri.• Di edmodo tidak terdapat iklan sedangkan di facebook terdapat banyak iklan yang bisa mengganggu konsentrasi.• Di edmodo tidak memungkinkan pengiriman pesan antarsiswa (chatting) sedangkan di facebook chatting bisa dilakukan kepada siapa saja.• Di edmodo jika dikehendaki orang tua dapat diikutsertakan untuk melihat aktivitas kelas, sedangkan di facebook orang tua hanya melihat informasi umum saja.	

5	Sebutkan fitur utama dari edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut!	Fitur utama dari edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah : <ul style="list-style-type: none">• Kelas maya dengan sistem closed grup collaboration, hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.• Komunikasi menggunakan model media social.• Manajemen konten pembelajaran• Evaluasi pembelajaran.	
Total Skor			

c. Pedoman Penskoran

1) Penskoran Essay

- Skor 4, jika jawaban benar dan lengkap.
- Skor 3, jika jawaban benar tetapi kurang lengkap.
- Skor 2, jika jawaban sebagian benar dan kurang lengkap.
- Skor 1, jika jawaban sebagian benar dan tidak lengkap.

2) Pengolahan Skor

Skor maksimal essay : 20
Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai Pengetahuan yang diperoleh peserta didik : $\frac{SP}{20} \times 4$

Rentang nilai Pengetahuan :

No	Nilai	Predikat
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A

Mengetahui/Menyetujui
Guru Pengampu

Klaten, Agustus 2014
Mahasiswa

Taufik Hidayat, S. St
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Klaten
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pokok	: Pembelajaran melalui Kelas Maya
Waktu	: 18 x 45 menit.

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1	Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2	Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
1.3	Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
2.1	Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
2.2	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.4	<p>Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Indikator :</p> <ul style="list-style-type: none">3.4.1. Menerapkan sikap kritis dan rasa ingin tahu dalam berdiskusi tentang penerapan pembelajaran kelas maya3.4.2. Mampu membuat akun, mengatur profil, dan menggunakan note yang ada di Edmodo3.4.3. Mampu menggunakan fitur <i>Backpack</i> dan fitur- fitur tambahan dalam Edmodo3.4.4. Mampu menuliskan symbol, rumus dan persamaan matematika dalam Edmodo3.4.5. Mampu mengikuti pembelajaran kelas maya secara utuh
4.4	<p>Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p> <p>Indikator :</p> <ul style="list-style-type: none">4.4.1. Langkah-langkah dalam pembuatan akun Edmodo dan bergabung ke sebuah grup dapat dijelaskan dengan baik dan benar4.4.2. Langkah-langkah dalam mengerjakan tugas dan ujian di Edmodo dijelaskan dengan baik dan benar4.4.3. Langkah-langkah dalam menuliskan simbol, rumus dan persamaan matematika dalam Edmodo dijelaskan dengan baik dan benar

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Kelas Maya, siswa mampu :

- 1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo
- 2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo
- 3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo
- 4. Bergabung dalam kelas maya
- 5. Mendeskripsikan perpustakaan maya/*Backpack* di Edmodo
- 6. Mengelola perpustakaan maya/*Backpack* di Edmodo
- 7. Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/*Backpack* di Edmodo
- 8. Mengerjakan tugas melalui fitur *assignment*
- 9. Menjawab soal latihan/ujian daring melalui fitur *quiz*.
- 10. Melihat nilai yang diperoleh melalui fitur progress.
- 11. Menggunakan fitur-fitur tambahan dari Edmodo
- 12. Membuat rumus dan persamaan matematika
- 13. Ikut serta dalam pembelajaran kelas maya secara utuh.

D. Materi Pembelajaran

- 1. Pembuatan akun siswa di Edmodo
- 2. Pengaturan akun siswa di Edmodo
- 3. Pengaturan profil di Edmodo
- 4. Mengelola perpustakaan maya (*Backpack*)
- 5. Melihat dan membaca materi belajar dalam *Backpack*
- 6. Mengerjakan tugas melalui *Assignment*
- 7. Mengerjakan latihan atau ujian daring melalui Quiz
- 8. Melihat Penilaian
- 9. Menjawab Pemungutan Suara (Poll)
- 10. Berbagi Parent Code
- 11. Memanfaatkan Edmodo Planner

- 12. Memanfaatkan Notifications
- 13. Menggunakan Fitur Pencarian (Search) dan Filter
- 14. Melihat Lencana
- 15. Memanfaatkan Apps Launcher
- 16. Membuat symbol, rumus dan persamaan matematika di edmodo

E. Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific (Pendekatan Ilmiah)
- 2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Presentasi dan Diskusi.
- 3. Strategi Pembelajaran : Cooperative Learning Type

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media
 - a. Microsoft Word
 - b. Microsoft Powerpoint
- 2. Alat / Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD Projector
 - c. Bahan Presentasi
- 3. Sumber Belajar
 - a. Internet.
 - b. Modul Simulasi Digital SEAMOLEC September 2013
 - c. Buku Siswa Simulasi Digital SEAMLOLEC Maret 2014

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

- 1. Pertemuan I
 - a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)
 - 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
 - 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Akun, Profil, dan Note dalam Edmodo.
 - 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Akun, Profil, dan Note dalam Edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi

Menanya	<p>Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo 2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo 3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo 4. Bergabung dalam kelas maya <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p> <p>Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan</p>	<p>Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>
Mengumpulkan informasi / eksperimen	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo 2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo 3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo 4. Bergabung dalam kelas maya <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p>	<p>Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama</p>
Mengasosiasikan / Mengolah informasi	<p>Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo 2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo 3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo 4. Bergabung dalam kelas maya 	<p>Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.</p>
Mengkomunikasikan	<p>Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo 2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo 	<p>Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan</p>

	3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo 4. Bergabung dalam kelas maya	pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.
--	--	---

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

2. Pertemuan II

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang pembelajaran melalui kelas maya.
- 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – <i>Backpack</i> dalam Edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan : <ul style="list-style-type: none"> 1. Mengelola perpustakaan maya (<i>Backpack</i>) 2. Melihat dan membaca materi belajar dalam <i>Backpack</i> Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

Mengumpul an informasi / eksperimen	Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan	
	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola perpustakaan maya (<i>Backpack</i>) 2. Melihat dan membaca materi belajar dalam <i>Backpack</i> <p>Yang telah dipelajari dari buku simulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p>	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama
	<p>Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola perpustakaan maya (<i>Backpack</i>) 2. Melihat dan membaca materi belajar dalam <i>Backpack</i> 	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
Mengasosias ikan / Mengolah informasi		
Mengkomuni kasikan	<p>Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola perpustakaan maya (<i>Backpack</i>) 2. Melihat dan membaca materi belajar dalam <i>Backpack</i> 	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

- c. Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
 - 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Pertemuan III

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Tugas dan Ujian dalam Edmodo
- 5) Membentuk kelompok siswa yang heterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Tugas dan Ujian dalam Edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan : 1. Mengerjakan tugas melalui <i>Assignment</i> 2. Mengerjakan latihan atau ujian daring melalui Quiz 3. Melihat Penilaian Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain. Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang : 1. Mengerjakan tugas melalui <i>Assignment</i> 2. Mengerjakan latihan atau ujian daring melalui Quiz 3. Melihat Penilaian Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama

Mengasosiasikan / Mengolah informasi	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang : 1. Mengerjakan tugas melalui <i>Assignment</i> 2. Mengerjakan latihan atau ujian daring melalui Quiz 3. Melihat Penilaian	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
Mengkomunikasikan	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang : 1. Mengerjakan tugas melalui <i>Assignment</i> 2. Mengerjakan latihan atau ujian daring melalui Quiz 3. Melihat Penilaian	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

- c. **Kegiatan Penutup (10 Menit)**
- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
 - 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4. **Pertemuan IV**
- a. **Kegiatan Pendahuluan (15 menit)**
- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
 - 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Fitur-fitur Tambahan dalam Edmodo
 - 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Fitur-fitur Tambahan dalam Edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	<p>Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menjawab Pemungutan Suara (Poll)2. Berbagi Parent Code3. Memanfaatkan Edmodo Planner4. Memanfaatkan Notifications5. Menggunakan Fitur Pencarian (Search) dan Filter6. Melihat Lencana7. Memanfaatkan Apps Launcher <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p> <p>Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan</p>	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Mengumpulkan informasi / eksperimen	<p>Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menjawab Pemungutan Suara (Poll)2. Berbagi Parent Code3. Memanfaatkan Edmodo Planner4. Memanfaatkan Notifications5. Menggunakan Fitur Pencarian (Search) dan Filter6. Melihat Lencana7. Memanfaatkan Apps Launcher <p>Yang telah dipelajari dari buku sumulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.</p>	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama
Mengasosiasikan / Mengolah informasi	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang :	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri,

Mengkomunikasikan	1. Menjawab Pemungutan Suara (Poll) 2. Berbagi Parent Code 3. Memanfaatkan Edmodo Planner 4. Memanfaatkan Notifications 5. Menggunakan Fitur Pencarian (Search) dan Filter 6. Melihat Lencana 7. Memanfaatkan Apps Launcher	tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
	<p>Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang :</p> 1. Menjawab Pemungutan Suara (Poll) 2. Berbagi Parent Code 3. Memanfaatkan Edmodo Planner 4. Memanfaatkan Notifications 5. Menggunakan Fitur Pencarian (Search) dan Filter 6. Melihat Lencana 7. Memanfaatkan Apps Launcher	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

5. Pertemuan V

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Penulisan simbol, rumus, dan persamaan matematika dalam Edmodo
- 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll).

Mengkomunikasikan		
	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang Pembuatan symbol, rumus dan persamaan matematika di edmodo	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

6. Pertemuan VI

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- 1) Pembukaan dengan salam dan berdo'a untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2) Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai wujud dari sikap disiplin.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Keikutsertaan dalam Edmodo
- 5) Membentuk kelompok siswa yang hiterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku dll)

b. Kegiatan Inti (110 menit)

LANGKAH PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
Mengamati	Mengarahkan peserta didik untuk membaca materi tentang Penerapan Pembelajaran Melalui Social Learning Network – Keikutsertaan dalam Edmodo. Lewat buku simulasi digital seamolec, internet maupun sumber bacaan yang lain.	Sikap sungguh-sungguh dan teliti dalam mencari informasi
Menanya	Mendiskusikan dan Mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan Keikutsertaan dalam edmodo	Mengembangkan sikap rasa ingin tahu, toleransi serta kemampuan merumuskan

Mengumpul an informasi / eksperimen	Sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk menjawab dan memberikan tanggapan	pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis dan yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
	Mendorong peserta didik untuk mencoba, mempelajari dan menggali informasi tentang Keikutsertaan dalam edmodo. Yang telah dipelajari dari buku simulasi digital semaolec, internet, maupun dari sumber lain.	Mengembangkan sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama
Mengasosias ikan / Mengolah informasi	Salah satu peserta didik dalam setiap kelompok diminta untuk membuat kesimpulan tentang Keikutsertaan dalam edmodo.	Mengembangkan sikap sikap memiliki rasa percaya diri, tangguh, menghadapi masalah, tanggung jawab dan kerjasama serta kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.
	Salah satu peserta didik sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan atau memaparkan hasil diskusi tentang Keikutsertaan dalam edmodo.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.
Mengkomuni kasikan		

c. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- 1) Guru bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran.
- 2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

H. Penilaian

NO	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen dan Instrumen
1	Penilaian Sikap	Lembar Pengamatan Sikap
2	Penilaian Pengetahuan	Tes Tertulis

1. Penilaian Sikap

- a. Jenis/Teknik penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen dan Instrumen

Lembar Pengamatan Sikap

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Skor (1-4)
1	Disiplin	1. Masuk kelas tepat waktu. 2. Mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. 3. Memakai seragam sesuai tata tertib sekolah. 4. Tertib dalam mengikuti pembelajaran.	
2	Toleransi	1. Menghormati pendapat teman/orang lain. 2. Dapat menerima kekurangan orang lain. 3. Dapat mememaafkan kesalahan orang lain. 4. Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender.	
3	Percaya Diri	1. Berani presentasi di depan kelas. 2. Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. 3. Mampu membuat keputusan dengan cepat. 4. Tidak mudah putus asa	
4	Tanggung Jawab	1. Melaksanakan tugas individu dengan baik. 2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan. 3. Mengembalikan barang yang dipinjam. 4. Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.	
5	Kerjasama	1. Aktif dalam kerja kelompok. 2. Suka menolong teman/orang lain.	

6		3. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan. 4. Rela berkorban untuk orang lain.	
	Jujur	1. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan. 2. Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber). 3. Mengungkapkan perasaan apa adanya. 4. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.	
	Total Skor		

- c. Pedoman Penskoran Pengamatan Sikap
- 1) Penskoran
- Skor 4, jika seluruh indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 3, jika tiga indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 2, jika dua indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
 - Skor 1, jika hanya satu indikator di tunjukkan oleh peserta didik.
- 2) Pengolahan Skor
- Skor maksimal : 24
- Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai sikap yang diperoleh peserta didik
 : $\frac{SP}{24} \times 4$

Rentang nilai sikap
 :


No	Nilai	Predikat	Nilai Sikap
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D	Kurang
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+	
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-	Cukup
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C	
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+	
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-	Baik
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B	
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+	
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-	Sangat Baik
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A	

2. Penilaian Pengetahuan

- Jenis/Teknik penilaian : Tes Tertulis
- Bentuk Instrumen dan Instrumen

Soal Tes Tertulis

Pilihlah satu jawaban yang paling benar diantara a,b,c,d atau e

- Siapa saja yang dapat masuk ke edmodo?
 - Guru
 - Siswa
 - Orang Tua
 - Aktor/Aktris**
 - Sekolah
- Saat pertama kali mendaftar sebagai siswa di Edmodo data yang harus diisi adalah sebagai berikut, *kecuali* ...
 - Kode Grup
 - Sekolah**
 - Nama Belakang Siswa
 - Nama Depan Siswa
 - Username
- 

Gambar di samping adalah menu yang ada di halaman awal Edmodo. Menu yang ditunjuk oleh nomor 1 adalah menu ...

 - Home**
 - Progress
 - Backpack*
 - Pencarian
 - Notifications
- Dalam Edmodo jika kita ingin mengganti foto profil dan mengubah informasi pribadi dapat melalui menu
 - Profile
 - Setting**
 - Notification
 - Home
 - Logout
- Salah satu fitur dari Edmodo yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan guru maupun dengan kawan-kawannya dalam kelas yang sama disebut ...
 - Note**
 - Status
 - Tweet
 - Chatting
 - E-mail
- Menu *Backpack* di Edmodo dapat digunakan untuk, *kecuali*
 - Menyimpan dokumen tugas
 - Berdiskusi dengan kawan-kawan dalam satu kelas**
 - Menambah File atau Link
 - Menyimpan Note
 - Melihat dan membaca materi pembelajaran

7. Macam-macam Konten Pembelajaran:

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| 1) Dokumen Tugas | 4) Alat Tulis |
| 2) Video Pembelajaran | 5) <i>Text Book</i> |
| 3) Buku Pelajaran Digital | |

Dari macam-macam konten yang terdapat diatas, konten mana saja yang dapat di simpan dalam menu *Backpack* di Edmodo?

- | | |
|-----------------|----------|
| a. 1,2,3 | d. 1,3,4 |
| b. 1,2,4 | e. 1,3,5 |
| c. 1,2,5 | |

8. Langkah-langkah dalam menambahkan file dalam *Backpack* :

- 1) Klik tombol *Add to Backpack* di sebelah kanan atas.
- 2) Klik ikon *Backpack* di toolbar sebelah kiri atas
- 3) Terdapat pilihan File atau Link
- 4) Pilih File, lalu klik tombol *Upload* dengan besar ukuran file maksimal 100 MB kemudian klik *Add*

Urutan langkah-langkah penambahan file dalam *Backpack* yang benar adalah ...

- | | |
|-------------------|------------|
| a. 1,2,3,4 | d. 4,3,2,1 |
| b. 2,1,3,4 | e. 2,1,3,4 |
| c. 3,1,2,4 | |

9. Dalam Edmodo disediakan sebuah fitur yang berfungsi supaya siswa bisa menjawab soal-soal latihan atau ujian, fitur tersebut adalah ...

- | | |
|--------------------|----------------|
| a. Assignment | d. Quiz |
| b. <i>Backpack</i> | e. Progress |
| c. Evaluation | |

10. Dalam Edmodo, fitur yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas disebut ...

- | | |
|----------------------|-------------|
| a. Assignment | d. Quiz |
| b. <i>Backpack</i> | e. Progress |
| c. Evaluation | |

11. Di dalam setiap tugas yang diberikan oleh guru melalui Edmodo terdapat informasi-informasi berikut, *kecuali* ...

- a. Judul Tugas yang diberi huruf tebal
- b. Jawaban Tugas**
- c. Tanggal pengumpulan tugas
- d. Deskripsi singkat tugas
- e. Tanggal penerbitan tugas

12. Dalam *Quiz* yang diberikan guru melalui Edmodo terdapat informasi sebagai berikut , ...

- a. Topik quiz, jumlah soal quiz, dan batas akhir pengerjaan quiz**
- b. Deskripsi quiz, waktu penerbitan quiz dan hasil/nilai quiz
- c. Topik quiz, jumlah soal quiz dan hasil/nilai quiz
- d. Jumlah soal quiz, batas akhir pengerjaan quiz, dan jawaban quiz
- e. Topik quiz, waktu penerbitan quiz dan jawaban quiz

13. Salah satu jenis model pertanyaan dimana siswa diminta memilih jawaban yang telah disediakan (opsi berupa A, B, C, dst) disebut ...

- a. *Short Answer*

b. *Fill In The Blank*

c. *Matching*
- d. *True False*

e. ***Multiple choice***

14. Yang merupakan fitur tambahan dari Edmodo adalah ...

a. ***Edmodo Planner***

b. *Quiz*

c. *Assignment*

d. *Progress*

e. *Backpack*
15. Agar orang tua dapat mengikuti perkembangan belajar dan capaian yang telah anaknya laksanakan dalam pembelajaran di Edmodo, orang tua perlu mendapatkan

a. Hasil Ulangan Harian Siswa

b. Hasil Tugas

c. *Parent Code*

d. *Group Code*

e. PIN siswa

No	Aspek dan Soal	Jawaban	Skor (1-4)
1	Sebutkan langkah-langkah pembuatan akun siswa dalam Edmodo!	Langkah-langkah pembuatan akun siswa dalam Edmodo. <div> 1) Kunjungi www.edmodo.com kemudian pilih tombol <i>I'm a Student</i> </div> <div> 2) Isi formulir pendaftaran dengan <i>group code</i>, nama siswa (username), kata sandi (password) yang bersifat unik, email (optional), nama depan dan nama belakang </div> <div> 3) Lalu centang pada pernyataan persetujuan atas semua aturan yang diterapkan di Edmodo. </div> <div> 4) Setelah semua kolom/baris terisi, pilih Tombol "<i>Sign Up</i>" </div> <div> 5) Akun siswa di Edmodo sudah selesai dibuat. </div>	
2	Apa saja yang dapat dilakukan dengan fitur <i>backpack</i> di Edmodo?	Yang dapat dilakukan dengan fitur <i>backpack</i> di Edmodo : <div> 1) Menambah File atau Link </div> <div> 2) Menyimpan Note </div> <div> 3) Menyimpan Dokumen Tugas </div> <div> 4) Membuat, menyimpan konten dan Menghapus Folder </div> <div> 5) Mengakses Google Drive </div>	
3	Apakah perbedaan <i>Assigment</i> dan <i>quiz</i> dalam Edmodo?	Assignment digunakan untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas dari guru oleh siswa sedangkan Quiz merupakan fitur yang memungkinkan siswa untuk	

		mengerjakan soal-soal quiz atau ulangan harian yang diberikan oleh guru.	
4	Sebutkan fitur-fitur tambahan yang disediakan oleh Edmodo dan jelaskan fungsi dari fitur-fitur tersebut!	<p>Fitur-fitur tambahan yang disediakan oleh Edmodo :</p> <ul style="list-style-type: none">• Poll (Pemungutan Suara) : digunakan untuk melakukan pemungutan suara sederhana terhadap sebuah kegiatan di kelas• Edmodo Planner : sebagai perencanaan pembelajaran seperti jatuh tempo tugas, dan acara di semua kelas• Notifications : untuk mendapatkan pemberitahuan yang berupa pesan langsung dari guru (<i>Direct Messages</i>), pengumuman (<i>alerts</i>), catatan (<i>notes</i>), balasan (<i>replies</i>), tugas (<i>assignments</i>), dan juga kuis (<i>quizzes</i>).• Search dan Filter : untuk melakukan pencarian terhadap <i>post</i>, kelas (<i>group</i>), guru, siswa lain, maupun aplikasi yang telah Anda tambahkan dalam kelas• Badge (Lencana) : berisi penghargaan –penghargaan yang diberikan guru kepada siswa• Apps Launcher : berisi kumpulan aplikasi tambahan yang tersedia di Edmodo.	
5	Mengapa Anda perlu memberikan <i>parent code</i> kepada orang tua Anda?	Parent code perlu diberikan kepada orang tua, supaya mereka bisa mengikuti perkembangan belajar anaknya di Edmodo. Tanpa Parent Code ini orang tua tidak bisa masuk ke Edmodo untuk memantau pembelajaran anaknya	
Total Skor			

- c. Pedoman Penskoran
- 1) Penskoran Pilihan Ganda
 - Skor 1, jika pilihan jawaban benar.
 - Skor 0, jika pilihan jawaban salah.
 - 2) Penskoran Essay
 - Skor 4, jika jawaban benar dan lengkap.
 - Skor 3, jika jawaban benar tetapi kurang lengkap.
 - Skor 2, jika jawaban sebagian benar dan kurang lengkap.
 - Skor 1, jika jawaban sebagian benar dan tidak lengkap.
 - 3) Pengolahan Skor
 - Skor maksimal pilihan ganda : 15
 - Skor maksimal essay : 20
 - Skor perolehan peserta didik : SP

Nilai Pengetahuan yang diperoleh peserta didik

$$: \frac{SP}{35} \times 4$$

Rentang nilai Pengetahuan :

No	Nilai	Predikat
1	0,00 < Nilai ≤ 1,00	D
2	1,00 < Nilai ≤ 1,33	D+
3	1,33 < Nilai ≤ 1,66	C-
4	1,66 < Nilai ≤ 2,00	C
5	2,00 < Nilai ≤ 2,33	C+
6	2,33 < Nilai ≤ 2,66	B-
7	2,66 < Nilai ≤ 3,00	B
8	3,00 < Nilai ≤ 3,33	B+
9	3,33 < Nilai ≤ 3,66	A-
10	3,66 < Nilai ≤ 4,00	A

Mengetahui/Menyetujui
 Guru Pengampu

Klaten, Agustus 2014
 Mahasiswa

Taufik Hidayat, S. St
 NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
 NIM. 11520241054

DAFTAR PRESENSI SMK N 1 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

KELAS : X MULTIMEDIA 1

 MAPEL : SIMULASI DIGITAL
 SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	AGUSTUS				SEPTEMBER		
			7	14	21	28	2	9	
1	14581	ADIK PONDA YUNINDA ASMARA	√	√	√	√	√	√	
2	14582	ADITAMA IRHAB PRASETYA	√	√	S	√	√	√	
3	14583	AGHNIYAL CHAKIM	√	√	√	√	√	√	
4	14584	AINUN MASRUROH	√	√	I	√	√	√	
5	14585	ANNIS NUR ARSITA	√	√	√	√	√	√	
6	14586	ANNISA INDAH ADININGTYAS	√	√	√	√	√	√	
7	14587	ARI LESTARI	√	√	√	√	√	√	
8	14588	CENDANA NURVANTORO	√	√	√	√	√	√	
9	14589	DWIKA ANGGARA WIJAYA	√	√	√	√	√	√	
10	14590	ESTER PRENATALIA ADI	√	√	√	√	√	√	
11	14591	FAJAR HERU LAKSONO	√	√	√	√	√	√	
12	14592	FERYNA CAHYANING PAMUNGKAS	√	√	√	S	√	√	
13	14593	FIRDIANAWATI ESTU SETIYONINGRUM	√	√	√	√	√	√	
14	14594	FITRI HANDAYANI	√	√	√	√	√	√	
15	14595	HARI REJEKI	√	√	√	√	√	√	
16	14596	ISMI NUR HIDAYAH	√	√	√	√	√	√	
17	14597	ISNAINI DYAH SAFITRI	√	√	√	√	√	√	
18	14598	LIA FERA RAHMAH DEWI	√	√	√	√	√	√	
19	14599	LINGGA BERLIAN	√	√	√	√	√	√	
20	14600	MIATI OKTAVIA	√	√	√	√	√	√	
21	14601	NANA KAMILA AZMI	√	√	√	√	√	√	
22	14602	NATALIA TRI ARIYANTI	√	√	√	√	√	√	
23	14603	NOFIA FINDRIYANI	√	√	√	√	√	√	
24	14604	NOVI SARIARTI NUR WAHID	√	√	√	√	√	√	
25	14605	QORISIN RIANA MURNIATI	√	√	√	√	√	√	
26	14606	RESISKA ALFANDY PRADITA	√	√	√	√	√	√	
27	14607	RIFKA ANISA PUTRI	√	√	√	√	√	√	
28	14608	RONA MUSTIKA SARI DEWI	√	√	√	√	√	√	
29	14609	SEKAR TIKA GUNARJATI	√	√	√	√	√	√	
30	14610	SITI NUR FAIZAH	√	√	√	√	√	√	
31	14611	SITI NUR HAYATI	√	√	√	√	√	√	
32	14612	SRI PUJI YULIANTI	√	√	√	√	√	√	
33	14613	SUTRISNI	√	√	√	√	√	√	
34	14614	TRI ISMAWATI	√	√	√	√	√	√	
35	14615	UMI NUR LATIFAH	√	√	√	√	√	√	
36	14616	WANDA OTIT PRIYANTI	√	√	√	√	√	√	
37	14617	WITRIA PUTRI ZAGLUL AHMAD	√	√	I	√	√	√	
38	14618	ZYTHA CHAVALERA	√	√	√	√	√	√	

Laki - laki : 5
 Perempuan : 33
 Jumlah Siswa : 38

Mengetahui,
 Guru Pembimbing,

Taufik Hidayat, S.ST+B94
 NIP. 19851010 200903 1 004

Klaten, September 2014
 Mahasiswa

Hilma Gustami
 NIM. 11520241054

DAFTAR PRESENSI SMK N 1 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

KELAS : X MULTIMEDIA 1
 MAPEL : PERAKITAN KOMPUTER
 SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	AGUSTUS				SEPTEMBER		
			5	12	19	26	1	8	
1	14581	ADIK PONDA YUNINDA ASMARA	√	√	√	√	√	√	
2	14582	ADITAMA IRHAB PRASETYA	√	√	√	√	√	√	
3	14583	AGHNIYAL CHAKIM	√	√	√	S	√	√	
4	14584	AINUN MASRUROH	√	√	√	√	√	√	
5	14585	ANNIS NUR ARSITA	√	√	√	√	√	√	
6	14586	ANNISA INDAH ADININGTYAS	√	√	√	√	√	√	
7	14587	ARI LESTARI	√	√	√	√	√	√	
8	14588	CENDANA NURVANTORO	√	√	√	√	√	√	
9	14589	DWIKA ANGGARA WIJAYA	√	√	√	√	√	√	
10	14590	ESTER PRENATALIA ADI	√	√	√	√	√	√	
11	14591	FAJAR HERU LAKSONO	√	√	√	√	√	√	
12	14592	FERYNA CAHYANING PAMUNGKAS	√	√	√	S	√	√	
13	14593	FIRDIANAWATI ESTU SETIYONINGRUM	√	√	√	√	√	√	
14	14594	FITRI HANDAYANI	√	√	√	√	√	√	
15	14595	HARI REJEKI	√	√	√	√	√	√	
16	14596	ISMI NUR HIDAYAH	√	√	√	√	√	√	
17	14597	ISNAINI DYAH SAFITRI	√	√	√	√	√	√	
18	14598	LIA FERA RAHMAH DEWI	√	√	√	√	√	√	
19	14599	LINGGA BERLIAN	√	√	√	√	√	√	
20	14600	MIATI OKTAVIA	√	√	√	√	√	√	
21	14601	NANA KAMILA AZMI	√	√	√	√	√	√	
22	14602	NATALIA TRI ARIYANTI	√	√	√	√	√	√	
23	14603	NOFIA FINDRIYANI	√	√	√	√	√	√	
24	14604	NOVI SARIARTI NUR WAHID	√	√	√	√	√	√	
25	14605	QORISIN RIANA MURNIATI	√	√	√	√	√	√	
26	14606	RESISKA ALFANDY PRADITA	√	√	√	√	√	√	
27	14607	RIFKA ANISA PUTRI	√	√	√	√	√	√	
28	14608	RONA MUSTIKA SARI DEWI	√	√	√	√	√	√	
29	14609	SEKAR TIKA GUNARJATI	√	√	√	√	√	√	
30	14610	SITI NUR FAIZAH	√	√	√	√	√	√	
31	14611	SITI NUR HAYATI	√	√	√	√	√	√	
32	14612	SRI PUJI YULIANTI	√	√	√	√	√	√	
33	14613	SUTRISNI	√	√	√	√	√	√	
34	14614	TRI ISMAWATI	√	√	√	√	√	√	
35	14615	UMI NUR LATIFAH	√	√	√	√	√	√	
36	14616	WANDA OTIT PRIYANTI	√	√	√	√	√	√	
37	14617	WITRIA PUTRI ZAGLUL AHMAD	√	√	√	√	√	√	
38	14618	ZYTHA CHAVALERA	√	√	√	√	√	√	

Laki - laki : 5
 Perempuan : 33
 Jumlah Siswa : 38

Mengetahui,
 Klaten, September 2014
 Guru Pembimbing,
 Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
 Hilma Gustami
 NIP. 19851010 200903 1 004
 NIM. 11520241054

DAFTAR PRESENSI SMK N 1 KLATEN
 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

KELAS : X MULTIMEDIA 2
 MAPEL : SIMULASI DIGITAL
 SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	AGUSTUS				SEPTEMBER		
			9	16	23	30	3	10	
1	14619	AGNES DWI TERTANINGTYAS	√	√	S	√	√	√	
2	14620	ANASTYA INTAN PUTRI	√	√	√	√	√	√	
3	14621	ANGGRAINI DEWANDA	√	√	√	√	√	√	
4	14622	ARI PUSPITA DEWI	√	√	√	√	√	√	
5	14623	ARINDA ANINDITA PUTRI	√	√	√	√	√	√	
6	14624	ATIK KUMALASARI	√	√	√	√	√	√	
7	14625	AVIANA NADILA PUTRI	√	√	√	√	√	√	
8	14626	BAKTIYAR ISFAHRUDIN	√	√	√	√	√	√	
9	14627	CAHYA FITRI KHASANAH	√	√	√	√	√	√	
10	14628	DEVI TRI WULANDARI	√	√	√	√	√	√	
11	14629	DJINGGA DEWINTIKA SANTOSO	√	√	√	S	√	√	
12	14630	DWI APRIYANTI	√	√	√	√	√	√	
13	14631	HELEN APRILLIA SUMADI	√	√	√	√	√	√	
14	14632	ISTIKOMAHFITRIANA DWI R	√	√	√	√	√	√	
15	14633	LULUK SETIAWATI	√	√	√	√	√	√	
16	14634	LUSI IRAWATI	√	√	√	√	√	√	
17	14635	LUSI PADMAWATI	√	√	√	√	√	√	
18	14636	MEILANDA PUSPA SARI	√	√	√	√	√	√	
19	14637	MEILANI BUDIMAN	√	√	√	√	√	√	
20	14638	MEPANALA ARTA PUTRI	√	√	√	√	√	√	
21	14639	MUHAMMAD ZUSRIL IZZA	√	√	√	√	√	√	
22	14640	NANDA FAUSIYAH	√	√	√	√	√	√	
23	14641	NUNUNG PARMAWATI	√	√	√	√	√	√	
24	14642	OKCTIYA MEGAWATI	√	√	√	√	√	√	
25	14643	PERTIWI PUJI HASTUTI	√	√	√	√	√	√	
26	14644	RARA AYU PARADISE	√	√	√	√	√	√	
27	14645	RENALDI BAGOES TRI WIHATMOKO	√	√	√	√	√	√	
28	14646	RIKA TRI WULANDARI	√	√	√	√	√	√	
29	14647	RIRIS HARYANTI	√	√	√	√	√	√	
30	14648	SADEWO PEBRIAN MUHAMMAD R	√	√	√	√	√	√	
31	14649	SHELLY MELLANIA YUNIAR	√	√	√	√	√	√	
32	14650	SURYA DWI SAPUTRA	√	√	√	√	√	√	
33	14651	TEDI HANDOKO	√	√	√	√	√	√	
34	14652	TSIQOTUL CHAVIDH	√	√	√	√	√	√	
35	14653	VINA KRISTIANA	√	√	√	√	√	√	
36	14654	VITA FEBRILIANTI	√	√	√	√	√	√	
37	14655	WAHID SETYA PAMBUDI	√	√	√	√	√	√	
38	14656	WISNU WARDANA	√	√	√	√	√	√	
39	14978	MIFTAKHUL JANNAH			√	√	√	√	

Laki - laki : 5
 Perempuan : 34
 Jumlah Siswa : 39

Mengetahui,
 Guru Pembimbing,

 Taufik Hidayat, S.ST
 NIP. 19851010 200903 1 004

Klaten, September 2014
 Mahasiswa

 Hilma Gustami
 NIM. 11520241054

DAFTAR PRESENSI SMK N 1 KLATEN
 TAHUN PELAJARAN 2014/2015

MAPEL : PERAKITAN KOMPUTER

KELAS : X MULTIMEDIA 2

SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	AGUSTUS				SEPTEMBER		
			4	11	18	25	3	10	
1	14619	AGNES DWI TERTANINGTYAS	H A L A L B I H A L A L	√	K A R N A V A L	√	√	√	
2	14620	ANASTYA INTAN PUTRI		√		√	√	√	
3	14621	ANGGRAINI DEWANDA		√		√	√	√	
4	14622	ARI PUSPITA DEWI		√		√	√	√	
5	14623	ARINDA ANINDITA PUTRI		√		√	√	√	
6	14624	ATIK KUMALASARI		√		√	√	√	
7	14625	AVIANA NADILA PUTRI		√		√	√	√	
8	14626	BAKTIYAR ISFAHRUDIN		√		√	√	√	
9	14627	CAHYA FITRI KHASANAH		√		√	√	√	
10	14628	DEVI TRI WULANDARI		√		√	√	√	
11	14629	DJINGGA DEWINTIKA SANTOSO		√		√	√	√	
12	14630	DWI APRIYANTI		√		√	√	√	
13	14631	HELEN APRILLIA SUMADI		√		√	√	√	
14	14632	ISTIKOMAHFITRIANA DWI R		√		√	√	√	
15	14633	LULUK SETIAWATI		√		√	√	√	
16	14634	LUSI IRAWATI		√		√	√	√	
17	14635	LUSI PADMAWATI		√		√	√	√	
18	14636	MEILANDA PUSPA SARI		√		S	√	√	
19	14637	MEILANI BUDIMAN		√		√	√	√	
20	14638	MEPANALA ARTA PUTRI		√		√	√	√	
21	14639	MUHAMMAD ZUSRIL IZZA		√		√	√	√	
22	14640	NANDA FAUSIYAH		√		√	√	√	
23	14641	NUNUNG PARMAWATI		√		√	√	√	
24	14642	OKCTIYA MEGAWATI		√		√	√	√	
25	14643	PERTIWI PUJI HASTUTI		√		√	√	√	
26	14644	RARA AYU PARADISE		√		√	√	√	
27	14645	RENALDI BAGOES TRI WIHATMOKO		√		√	√	√	
28	14646	RIKA TRI WULANDARI		√		√	√	√	
29	14647	RIRIS HARYANTI		√		√	√	√	
30	14648	SADEWO PEBRIAN MUHAMMAD R		√		√	√	√	
31	14649	SHELLY MELLANIA YUNIAR		√		S	√	√	
32	14650	SURYA DWI SAPUTRA		√		√	√	√	
33	14651	TEDI HANDOKO		√		√	√	√	
34	14652	TSIQOTUL CHAVIDH		√		√	√	√	
35	14653	VINA KRISTIANA		√		√	√	√	
36	14654	VITA FEBRILIANTI		√		√	√	√	
37	14655	WAHID SETYA PAMBUDI		√		√	√	√	
38	14656	WISNU WARDANA		√		√	√	√	
39	14978	MIFTAKHUL JANNAH		√		√	√	√	

Laki - laki : 5
 Perempuan : 34
 Jumlah Siswa : 39

Mengetahui,
 Guru Pembimbing,

Klaten, September 2014
 Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
 NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
 NIM. 11520241054

DAFTAR NILAI
SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X Multimedia 1
Semester : Gasal

No	NIS	NAMA SISWA	TUGAS				Ulangan Harian 1
			1	2	3	4	
1	14581	ADIK PONDA YUNINDA ASMARA	80.00	75.00	90.00	85.00	80.00
2	14582	ADITAMA IRHAB PRASETYA	80.00	87.50	80.00	85.00	80.00
3	14583	AGHNIYAL CHAKIM	80.00	87.50	80.00	85.00	90.00
4	14584	AINUN MASRUROH	80.00	0.00	85.00	85.00	88.00
5	14585	ANNIS NUR ARSITA	80.00	75.00	90.00	85.00	80.00
6	14586	ANNISA INDAH ADININGTYAS	80.00	75.00	80.00	85.00	80.00
7	14587	ARI LESTARI	100.00	87.50	85.00	85.00	80.00
8	14588	CENDANA NURVANTORO	93.33	87.50	80.00	85.00	80.00
9	14589	DWIKA ANGGARA WIJAYA	93.33	75.00	80.00	85.00	80.00
10	14590	ESTER PRENATALIA ADI	100.00	87.50	90.00	85.00	98.00
11	14591	FAJAR HERU LAKSONO	93.33	75.00	80.00	85.00	80.00
12	14592	FERYNA CAHYANING PAMUNGKAS	86.67	87.50	85.00	85.00	83.00
13	14593	FIRDIANAWATI ESTU SETIYONINGRUM	86.67	75.00	80.00	85.00	80.00
14	14594	FITRI HANDAYANI	86.67	75.00	80.00	85.00	80.00
15	14595	HARI REJEKI	93.33	100.00	85.00	85.00	80.00
16	14596	ISMI NUR HIDAYAH	86.67	87.50	85.00	85.00	86.00
17	14597	ISNAINI DYAH SAFITRI	86.67	100.00	85.00	85.00	80.00
18	14598	LIA FERA RAHMAH DEWI	86.67	100.00	85.00	85.00	80.00
19	14599	LINGGA BERLIAN	86.67	87.50	90.00	85.00	80.00
20	14600	MIATI OKTAVIA	80.00	87.50	80.00	85.00	80.00
21	14601	NANA KAMILA AZMI	100.00	87.50	90.00	85.00	76.00
22	14602	NATALIA TRI ARIYANTI	86.67	100.00	85.00	85.00	80.00
23	14603	NOFIA FINDRIYANI	86.67	87.50	85.00	85.00	82.00
24	14604	NOVI SARIARTI NUR WAHID	86.67	87.50	85.00	85.00	94.00
25	14605	QORISIN RIANA MURNIATI	100.00	87.50	80.00	85.00	84.00
26	14606	RESISKA ALFANDY PRADITA	86.67	87.50	80.00	85.00	92.00
27	14607	RIFKA ANISA PUTRI	86.67	87.50	90.00	85.00	80.00
28	14608	RONA MUSTIKA SARI DEWI	86.67	100.00	85.00	85.00	80.00
29	14609	SEKAR TIKA GUNARJATI	86.67	87.50	80.00	85.00	82.00
30	14610	SITI NUR FAIZAH	86.67	87.50	80.00	85.00	80.00
31	14611	SITI NUR HAYATI	86.67	75.00	90.00	85.00	86.00
32	14612	SRI PUJI YULIANTI	86.67	75.00	90.00	85.00	80.00
33	14613	SUTRISNI	86.67	75.00	90.00	85.00	88.00
34	14614	TRI ISMAWATI	86.67	87.50	80.00	85.00	80.00
35	14615	UMI NUR LATIFAH	86.67	87.50	80.00	85.00	80.00
36	14616	WANDA OTIT PRIYANTI	86.67	87.50	90.00	85.00	84.00
37	14617	WITRIA PUTRI ZAGLUL AHMAD	86.67	75.00	80.00	85.00	80.00
38	14618	ZYTHA CHAVALERA	86.67	87.50	80.00	85.00	80.00

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

DAFTAR NILAI
SMK NEGERI 1 KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X Multimedia 2
Semester : Gasal

No	NIS	NAMA SISWA	TUGAS				Ulangan Harian 1
			1	2	3	4	
1	14619	AGNES DWI TERTANINGTYAS	93.33	0.00	0.00	85.00	80.00
2	14620	ANASTYA INTAN PUTRI	0.00	75.00	80.00	85.00	80.00
3	14621	ANGGRAINI DEWANDA	0.00	75.00	80.00	85.00	80.00
4	14622	ARI PUSPITA DEWI	93.33	87.50	80.00	85.00	80.00
5	14623	ARINDA ANINDITA PUTRI	93.33	87.50	80.00	85.00	84.00
6	14624	ATIK KUMALASARI	93.33	0.00	0.00	85.00	92.00
7	14625	AVIANA NADILA PUTRI	100.00	87.50	80.00	85.00	80.00
8	14626	BAKTIYAR ISFAHRUDIN	100.00	75.00	80.00	85.00	76.00
9	14627	CAHYA FITRI KHASANAH	0.00	75.00	85.00	85.00	84.00
10	14628	DEVI TRI WULANDARI	86.67	100.00	90.00	85.00	84.00
11	14629	DJINGGA DEWINTIKA SANTOSO	73.33	75.00	80.00	85.00	80.00
12	14630	DWI APRIYANTI	100.00	100.00	90.00	85.00	80.00
13	14631	HELEN APRILLIA SUMADI	93.33	75.00	85.00	85.00	80.00
14	14632	ISTIKOMAHFITRIANA DWI R	73.33	100.00	90.00	85.00	80.00
15	14633	LULUK SETIAWATI	86.67	75.00	80.00	85.00	80.00
16	14634	LUSI IRAWATI	93.33	0.00	0.00	85.00	80.00
17	14635	LUSI PADMAWATI	73.33	100.00	90.00	85.00	80.00
18	14636	MEILANDA PUSPA SARI	0.00	75.00	90.00	85.00	90.00
19	14637	MEILANI BUDIMAN	93.33	75.00	80.00	85.00	80.00
20	14638	MEPANALA ARTA PUTRI	73.33	75.00	80.00	85.00	80.00
21	14639	MUHAMMAD ZUSRIL IZZA	93.33	75.00	85.00	85.00	82.00
22	14640	NANDA FAUSIYAH	93.33	0.00	0.00	85.00	94.00
23	14641	NUNUNG PARMAWATI	100.00	75.00	85.00	85.00	80.00
24	14642	OKCTIYA MEGAWATI	93.33	75.00	90.00	85.00	80.00
25	14643	PERTIWI PUJI HASTUTI	73.33	75.00	90.00	85.00	50.00
26	14644	RARA AYU PARADISE	100.00	75.00	80.00	85.00	94.00
27	14645	RENALDI BAGOES TRI WIHATMOKO	93.33	75.00	85.00	85.00	56.00
28	14646	RIKA TRI WULANDARI	93.33	75.00	80.00	85.00	80.00
29	14647	RIRIS HARYANTI	73.33	87.50	80.00	85.00	80.00
30	14648	SADEWO PEBRIAN MUHAMMAD R	0.00	100.00	90.00	85.00	70.00
31	14649	SHELLY MELLANIA YUNIAR	93.33	75.00	80.00	85.00	82.00
32	14650	SURYA DWI SAPUTRA	86.67	100.00	90.00	85.00	80.00
33	14651	TEDI HANDOKO	86.67	87.50	80.00	85.00	80.00
34	14652	TSIQOTUL CHAVIDH	93.33	75.00	80.00	85.00	76.00
35	14653	VINA KRISTIANA	0.00	75.00	90.00	85.00	80.00
36	14654	VITA FEBRIANTI	93.33	75.00	80.00	85.00	80.00
37	14655	WAHID SETYA PAMBUDI	86.67	75.00	80.00	85.00	80.00
38	14656	WISNU WARDANA	93.33	100.00	90.00	85.00	76.00
39	14978	MIFTAKHUL JANNAH	0.00	75.00	85.00	85.00	80.00

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

PENILAIAN SIKAP

KELAS : X MULTIMEDIA 1

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	KD 1. Komunikasi Daring						NILAI	PREDIKAT
			Disiplin	Toleransi	Percaya Diri	Tanggung Jawab	Kerja Sama	Jujur		
1	14581	ADIK PONDA YUNINDA ASMARA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
2	14582	ADITAMA IRHAB PRASETYA	4	4	4	4	4	2	3.67	A
3	14583	AGHNIYAL CHAKIM	4	4	4	4	4	3	3.83	A
4	14584	AINUN MASRUROH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
5	14585	ANNIS NUR ARSITA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
6	14586	ANNISA INDAH ADININGTYAS	4	4	4	4	4	3	3.83	A
7	14587	ARI LESTARI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
8	14588	CENDANA NURVANTORO	4	4	4	4	4	3	3.83	A
9	14589	DWIKA ANGGARA WIJAYA	4	4	4	4	4	2	3.67	A
10	14590	ESTER PRENATALIA ADI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
11	14591	FAJAR HERU LAKSONO	4	4	4	4	4	3	3.83	A
12	14592	FERYNA CAHYANING PAMUNGKAS	4	4	4	4	4	3	3.83	A
13	14593	FIRDIANAWATI ESTU SETIYONINGRUM	4	4	4	4	4	3	3.83	A
14	14594	FITRI HANDAYANI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
15	14595	HARI REJEKI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
16	14596	ISMI NUR HIDAYAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
17	14597	ISNAINI DYAH SAFITRI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
18	14598	LIA FERA RAHMAH DEWI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
19	14599	LINGGA BERLIAN	4	4	4	4	4	3	3.83	A
20	14600	MIATI OKTAVIA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
21	14601	NANA KAMILA AZMI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
22	14602	NATALIA TRI ARIYANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
23	14603	NOFIA FINDRIYANI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
24	14604	NOVI SARIARTI NUR WAHID	4	4	4	4	4	3	3.83	A
25	14605	QORISIN RIANA MURNIATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
26	14606	RESISKA ALFANDY PRADITA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
27	14607	RIFKA ANISA PUTRI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
28	14608	RONA MUSTIKA SARI DEWI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
29	14609	SEKAR TIKA GUNARJATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
30	14610	SITI NUR FAIZAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
31	14611	SITI NUR HAYATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
32	14612	SRI PUJI YULIANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
33	14613	SUTRISNI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
34	14614	TRI ISMAWATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
35	14615	UMI NUR LATIFAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
36	14616	WANDA OTIT PRIYANTI	4	4	4	4	4	2	3.67	A
37	14617	WITRIA PUTRI ZAGLUL AHMAD	4	3	4	4	4	2	3.50	A-
38	14618	ZYTHA CHAVALERA	4	3	4	4	4	2	3.50	A-

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

PENILAIAN SIKAP

KELAS : X MULTIMEDIA 2

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

SEMESTE GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	KD 1. KOMUNIKASI DALAM JARINGAN (DARING)						NILAI	PREDIKAT
			DISIPLIN	TOLERANSI	PERCAYA DIRI	TANGGUN G JAWAB	KERJA SAMA	JUJUR		
1	14619	AGNES DWI TERTANINGTYAS	4	4	3	4	4	3	3.67	A
2	14620	ANASTYA INTAN PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
3	14621	ANGGRAINI DEWANDA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
4	14622	ARI PUSPITA DEWI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
5	14623	ARINDA ANINDITA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
6	14624	ATIK KUMALASARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
7	14625	AVIANA NADILA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
8	14626	BAKTIYAR ISFAHRUDIN	3	3	3	3	2	2	2.67	A
9	14627	CAHYA FITRI KHASANAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A
10	14628	DEVI TRI WULANDARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
11	14629	DJINGGA DEWINTIKA SANTOSO	4	4	3	4	4	3	3.67	A
12	14630	DWI APRIYANTI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
13	14631	HELEN APRILLIA SUMADI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
14	14632	ISTIKOMAHFITRIANA DWI R	4	4	3	4	4	3	3.67	A
15	14633	LULUK SETIAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
16	14634	LUSI IRAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
17	14635	LUSI PADMAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
18	14636	MEILANDA PUSPA SARI	4	3	3	4	4	3	3.50	A-
19	14637	MEILANI BUDIMAN	4	4	3	4	4	3	3.67	A
20	14638	MEPANALA ARTA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
21	14639	MUHAMMAD ZUSRIL IZZA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
22	14640	NANDA FAUSIYAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A
23	14641	NUNUNG PARMAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
24	14642	OKCTIYA MEGAWATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
25	14643	PERTIWI PUJI HASTUTI	4	4	3	4	3	3	3.50	A-
26	14644	RARA AYU PARADISE	4	4	4	4	4	3	3.83	A
27	14645	RENALDI BAGOES TRI WIHATMOKO	4	4	3	4	2	3	3.33	B+
28	14646	RIKA TRI WULANDARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
29	14647	RIRIS HARYANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
30	14648	SADEWO PEBRIAN MUHAMMAD R	4	3	3	3	2	2	2.83	A
31	14649	SHELLY MELLANIA YUNiar	4	4	3	4	4	3	3.67	A
32	14650	SURYA DWI SAPUTRA	4	4	3	4	3	3	3.50	A-
33	14651	TEDI HANDOKO	4	4	3	4	4	2	3.50	A-
34	14652	TSIQOTUL CHAVIDH	4	4	3	4	4	2	3.50	A-
35	14653	VINA KRISTIANA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
36	14654	VITA FEBRIANTI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
37	14655	WAHID SETYA PAMBUDI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
38	14656	WISNU WARDANA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
39	14978	MIFTAKHUL JANNAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

PENILAIAN SIKAP

KELAS : X MULTIMEDIA 1

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

SEMESTER : GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	KD 2. Penerapan Komunikasi Daring						NILAI	PREDIKAT
			Disiplin	Toleransi	Percaya Diri	Tanggung Jawab	Kerja Sama	Jujur		
1	14581	ADIK PONDA YUNINDA ASMARA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
2	14582	ADITAMA IRHAB PRASETYA	3	4	4	4	4	2	3.50	A-
3	14583	AGHNIYAL CHAKIM	4	4	4	4	4	3	3.83	A
4	14584	AINUN MASRUROH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
5	14585	ANNIS NUR ARSITA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
6	14586	ANNISA INDAH ADININGTYAS	4	4	4	4	4	3	3.83	A
7	14587	ARI LESTARI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
8	14588	CENDANA NURVANTORO	4	4	4	4	4	3	3.83	A
9	14589	DWIKA ANGGARA WIJAYA	4	4	4	4	4	2	3.67	A
10	14590	ESTER PRENATALIA ADI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
11	14591	FAJAR HERU LAKSONO	4	4	4	4	4	3	3.83	A
12	14592	FERYNA CAHYANING PAMUNGKAS	4	4	4	4	4	3	3.83	A
13	14593	FIRDIANAWATI ESTU SETIYONINGRUM	4	4	4	4	4	3	3.83	A
14	14594	FITRI HANDAYANI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
15	14595	HARI REJEKI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
16	14596	ISMI NUR HIDAYAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
17	14597	ISNAINI DYAH SAFITRI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
18	14598	LIA FERA RAHMAH DEWI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
19	14599	LINGGA BERLIAN	4	4	4	4	4	3	3.83	A
20	14600	MIATI OKTAVIA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
21	14601	NANA KAMILA AZMI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
22	14602	NATALIA TRI ARIYANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
23	14603	NOFIA FINDRIYANI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
24	14604	NOVI SARIARTI NUR WAHID	4	4	4	4	4	3	3.83	A
25	14605	QORISIN RIANA MURNIATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
26	14606	RESISKA ALFANDY PRADITA	4	4	4	4	4	3	3.83	A
27	14607	RIFKA ANISA PUTRI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
28	14608	RONA MUSTIKA SARI DEWI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
29	14609	SEKAR TIKA GUNARJATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
30	14610	SITI NUR FAIZAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
31	14611	SITI NUR HAYATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
32	14612	SRI PUJI YULIANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
33	14613	SUTRISNI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
34	14614	TRI ISMAWATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
35	14615	UMI NUR LATIFAH	4	4	4	4	4	3	3.83	A
36	14616	WANDA OTIT PRIYANTI	4	4	4	4	4	2	3.67	A
37	14617	WITRIA PUTRI ZAGLUL AHMAD	4	4	4	4	4	2	3.67	A
38	14618	ZYTHA CHAVALERA	4	4	4	4	4	2	3.67	A

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

PENILAIAN SIKAP

KELAS : X MULTIMEDIA 2

MAPEL : SIMULASI DIGITAL

SEMESTE GASAL

No	NIS	NAMA SISWA	KD 2. PENERAPAN KOMUNIKASI DARING						NILAI	PREDIKAT
			DISIPLIN	TOLERANSI	PERCAYA DIRI	TANGGUN G JAWAB	KERJA SAMA	JUJUR		
1	14619	AGNES DWI TERTANINGTYAS	4	4	3	4	4	3	3.67	A
2	14620	ANASTYA INTAN PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
3	14621	ANGGRAINI DEWANDA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
4	14622	ARI PUSPITA DEWI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
5	14623	ARINDA ANINDITA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
6	14624	ATIK KUMALASARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
7	14625	AVIANA NADILA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
8	14626	BAKTIYAR ISFAHRUDIN	3	3	3	3	2	2	2.67	A
9	14627	CAHYA FITRI KHASANAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A
10	14628	DEVI TRI WULANDARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
11	14629	DJINGGA DEWINTIKA SANTOSO	4	4	3	4	4	3	3.67	A
12	14630	DWI APRIYANTI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
13	14631	HELEN APRILLIA SUMADI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
14	14632	ISTIKOMAHFITRIANA DWI R	4	4	3	4	4	3	3.67	A
15	14633	LULUK SETIAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
16	14634	LUSI IRAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
17	14635	LUSI PADMAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
18	14636	MEILANDA PUSPA SARI	4	3	3	4	4	3	3.50	A-
19	14637	MEILANI BUDIMAN	4	4	3	4	4	3	3.67	A
20	14638	MEPANALA ARTA PUTRI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
21	14639	MUHAMMAD ZUSRIL IZZA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
22	14640	NANDA FAUSIYAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A
23	14641	NUNUNG PARMAWATI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
24	14642	OKCTIYA MEGAWATI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
25	14643	PERTIWI PUJI HASTUTI	4	4	3	4	3	3	3.50	A-
26	14644	RARA AYU PARADISE	4	4	4	4	4	3	3.83	A
27	14645	RENALDI BAGOES TRI WIHATMOKO	4	4	3	4	3	3	3.50	A-
28	14646	RIKA TRI WULANDARI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
29	14647	RIRIS HARYANTI	4	4	4	4	4	3	3.83	A
30	14648	SADEWO PEBRIAN MUHAMMAD R	4	3	3	3	2	2	2.83	A
31	14649	SHELLY MELLANIA YUNiar	4	4	3	4	4	3	3.67	A
32	14650	SURYA DWI SAPUTRA	4	4	3	4	3	3	3.50	A-
33	14651	TEDI HANDOKO	4	4	3	4	4	2	3.50	A-
34	14652	TSIQOTUL CHAVIDH	4	4	3	4	4	2	3.50	A-
35	14653	VINA KRISTIANA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
36	14654	VITA FEBRIANTI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
37	14655	WAHID SETYA PAMBUDI	4	4	3	4	4	3	3.67	A
38	14656	WISNU WARDANA	4	4	3	4	4	3	3.67	A
39	14978	MIFTAKHUL JANNAH	4	4	3	4	4	3	3.67	A

Klaten, 17 September 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Taufik Hidayat, S.ST
NIP. 19851010 200903 1 004

Hilma Gustami
NIM. 11520241054

SOAL ULANGAN HARIAN 1
KOMUNIKASI DALAM JARINGAN (DARING)
KELAS X MM 1 DAN X MM 2
SMK N 1 KLATEN
Waktu : 45 menit

A. PILIHAN GANDA

Pilihlah satu jawaban yang paling benar diantara a,b,c,d atau e

1. Proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak disebut?
a. **Komunikasi** d. Jaringan
b. Informasi e. Interaksi
c. Lambang
2. Beberapa fungsi dari komunikasi antara lain, **kecuali** ...
a. Sebagai Informasi d. Sebagai Motivasi
b. **Sebagai konsumsi** e. Sebagai pengungkapan emosional
c. Sebagai Kendali
3. Dua jenis / kategori komunikasi adalah?
a. Komunikasi satu dan dua d. Komunikasi gerak dan lambang
b. Komunikasi searah dan dua arah e. **Komunikasi verbal dan non verbal**
c. Komunikasi datang dan pergi
4. Cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet disebut ?
a. Komunikasi tertulis d. **Komunikasi daring**
b. Komunikasi langsung e. Komunikasi lisan
c. Komunikasi gesture
5. Komunikasi dengan menggunakan komputer sebagai mediana dan dilakukan secara langsung atau real time disebut?
a. **Komunikasi daring sinkron** d. Komunikasi daring tertulis
b. Komunikasi daring asinkron e. Komunikasi daring langsung
c. Komunikasi daring lisan
6. Salah satu program aplikasi (software) pendukung komunikasi Daring adalah?
a. Citrio d. Safari
b. Google chrome e. Mozilla Firefox
c. **Google+ hangouts**
7. Salah satu keunggulan komunikasi daring adalah?
a. **Efisiensi waktu** d. Kemudahan Jaringan
b. Peningkatan Informasi e. Kesulitan dalam Interaksi
c. Pemborosan biaya
8. Yang termasuk komunikasi daring asinkron adalah?
a. Video chat d. **e-mail**
b. Text chat e. Ms-word
c. Emotion chat
9. Cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan internet disebut?
a. **E-mail** d. Transfer data
b. Attachment e. Upload
c. Surat pos

10. Kelebihan e-mail dibandingkan surat biasa adalah sebagai berikut, **kecuali**
- E-mail akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat.
 - E-mail dapat menampung lampiran berupa file digital
 - Penggunaan e-mail lebih hemat daripada pengiriman melalui surat biasa
 - Sebagian besar e-mail tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi internet
 - Dengan e-mail kita bisa menyertakan barang-barang nyata seperti uang, atau baju.**
11. Contoh dari e-mail gratis adalah sebagai berikut, **kecuali** ...
- Gmail
 - Opera Mail
 - Hotmail
 - Yahoo! Mail Plus**
 - AOL Mail
12. Dalam layanan e-mail Gmail terdapat sebuah menu yang berfungsi untuk menampung pesan yang tersimpan tetapi belum di kirim, menu tersebut adalah ...
- Kotak Masuk
 - Penting
 - Draf**
 - Pesan Terkirim
 - Tulis
13. Dalam layanan e-mail Gmail, menu yang digunakan untuk membuka e-mail yang masuk adalah ...
- Kotak Masuk**
 - Penting
 - Draf
 - Pesan Terkirim
 - Tulis
14. Sebuah layanan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi menggunakan text dengan pengguna lainnya yang sama-sama sedang online disebut dengan ...
- Text Chat**
 - Video Chat
 - e-mai
 - Video Conference
 - SMS
15. Yang termasuk tata karma (etiket) berkomunikasi asinkron adalah ...
- Meneruskan semua pesan yang diterima termasuk pesan yang tidak penting
 - Menggunakan jenis huruf (font) yang sulit dibaca
 - Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital**
 - Pesan yang diterima bisa dibalas kapan saja tidak harus saat itu juga dibalas
 - Sebelum memulai berkomunikasi, cek semua perlengkapan termasuk perlengkapan audio.
16. Berikut ini adalah contoh dari aplikasi chatting, **kecuali** ...
- Facebook Massanger
 - WhatsApp
 - Yahoo Massanger
 - Skype**
 - Line
17. Sebuah layanan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan video chat secara multipoint dengan layanan tambahan seperti berbagi layar, papan tulis, dll disebut dengan ...
- Text Chat
 - Video Chat
 - e-mail
 - Video Conference**
 - SMS
18. Salah satu fitur video chat gratis dari Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu yang bersamaan disebut ...
- Bigbluebutton
 - Google+ hangout**
 - Skype
 - Google Drive
 - Google Calendar
19. Contoh dari layanan video chat adalah ...
- Facebook video call**
 - Cisco Webex

- b. BBM
 - c. Line
 - e. Kakao Talk
20. Sebuah layanan yang disediakan oleh google, yang memungkinkan pengguna untuk berbagi file dan membackup data yang dimilikinya disebut ..
- a. Google Talk
 - b. Google+ hangout
 - c. Google Search
 - d. **Google Drive**
 - e. Google Calendar

B. URAIAN

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar.

1. Sebutkan minimal 3 kelebihan dan kekurangan dari komunikasi daring!
2. Sebutkan dan jelaskan komponen komunikasi daring!
3. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya!
4. Apa yang dimaksud dengan CC, BCC dan Spam ?
5. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis e-mail berdasarkan layanannya!

JAWABAN SOAL URAIAN :

1. Kelebihan komunikasi daring :

- Dapat dilakukan kapan saja di mana saja
- Efisiensi biaya
- Efisiensi waktu
- Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya
- Meningkatkan intensitas berkomunikasi
- Meningkatkan partisipasi

Kekurangan komunikasi daring :

- Tidak mewakili emosi pengguna
- Memerlukan perangkat khusus
- Terlalu banyak informasi yang tidak penting
- Menyita konsentrasi

2. Komponen pendukung komunikasi daring adalah :

- **Komponen perangkat keras (hardware)**

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.

- **Komponen perangkat lunak (software)**

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (brainware) dengan perangkat keras (hardware). Program-program yang biasa

digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ hangout, webconference, dll.

- **Komponen perangkat nalar atau akal (brainware)**

Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

3. Jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyimpanannya :

- Komunikasi Daring Asinkron adalah komputer memediasi komunikasi secara tunda (dimana orang-orang berkomunikasi dalam metode tertunda oleh komputer, dengan menggunakan program e-mail, forum dan membaca dan menulis dokumen online).
- Komunikasi Daring Sinkron yaitu komputer memediasi komunikasi langsung (dimana orang berkomunikasi real time melalui perangkat lunak chat atau diskusi, dengan semua peserta komputer pada waktu yang sama)

4. **CC (Copy Carbon)** : digunakan ketika Anda ingin orang lain yang bukan tujuan utama pengiriman email untuk ikut membaca isi e-mail.

BCC (Blind Carbon Copy) : memiliki fungsi yang sama dengan CC, namun penerima e-mail Anda yang lainnya tidak dapat melihat daftar penerima BCC

Spam : fitur dari gmail yang digunakan untuk menampung pesan-pesan yang dianggap berbahaya dan tidak penting.

5. Jenis-jenis e-mail berdasarkan layanan yang didapat:

- **Email gratis adalah** kegiatan surat menyurat melalui jaringan internet tanpa mengeluarkan biaya dalam penggunaannya.

- **Email berbayar adalah** kegiatan surat-menyurat melalui jaringan Internet yang dikenai biaya tambahan

Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)

MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

KELAS X MM

OLEH : HILMA GUSTAMI

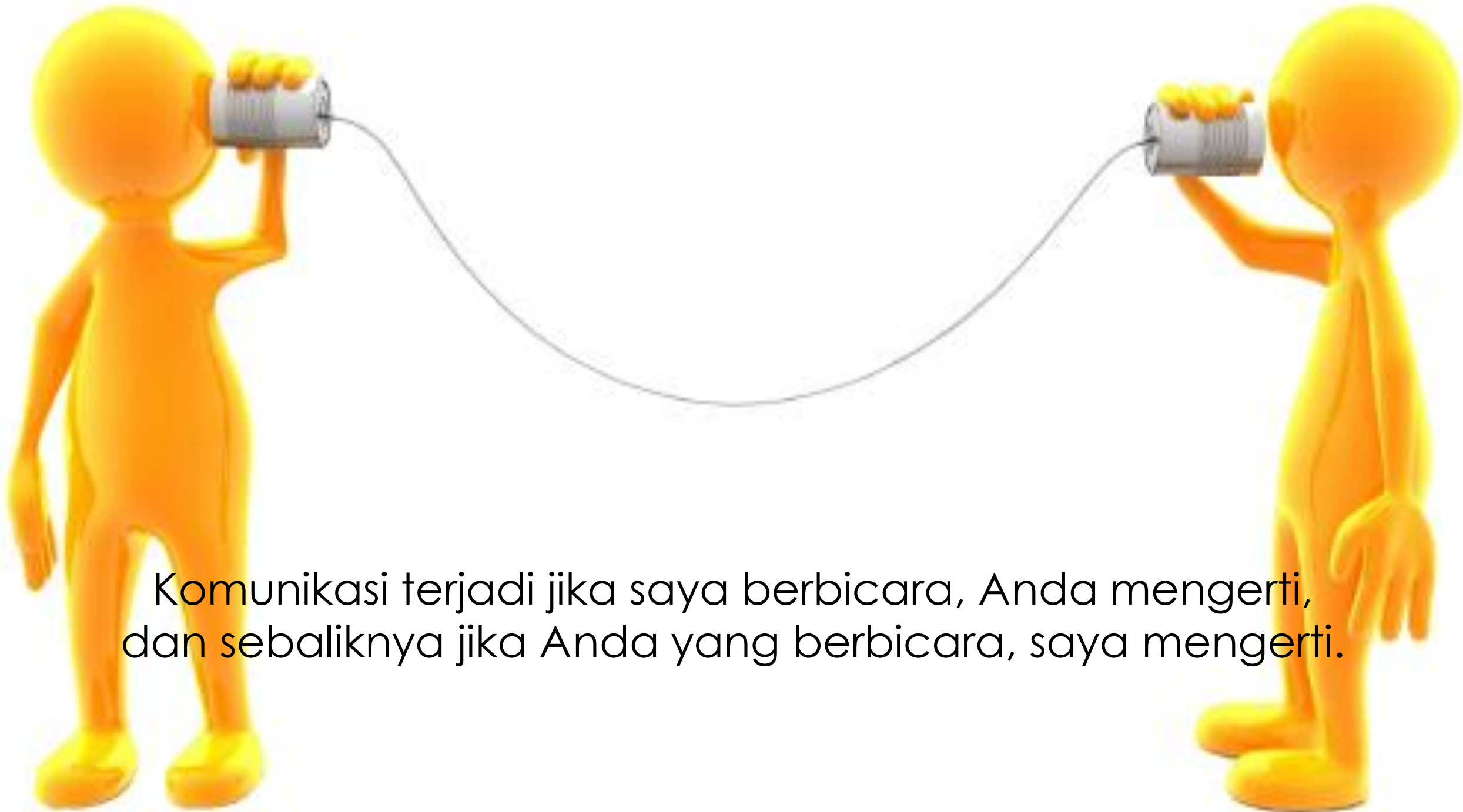


PENGERTIAN KOMUNIKASI



*“Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dlm bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain”
(Handoko, 2002 : 30).*





Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti,
dan sebaliknya jika Anda yang berbicara, saya mengerti.

FUNGSI KOMUNIKASI



Sebagai
INFORMASI

Sebagai
KENDALI

Sebagai
MOTIVASI

Sebagai
PENGUNGKAPAN
EMOSIONAL

JENIS-JENIS KOMUNIKASI



KOMUNIKASI VERBAL/LISAN



KOMUNIKASI NONVERBAL / NIRKATA



AYO KITA BERDISKUSI !

Tugas Diskusi

- ❑ Buatlah sebuah presentasi yang membahas mengenai Komunikasi Jaringan (Daring) yang meliputi : Pengertian, Perkembangannya, Jenis, Kelebihan dan Kekurangan, dan Komponen pendukung komunikasi jaringan.
- ❑ Diskusikan pertanyaan berikut :
 1. Seberapa pentingkah komunikasi daring terhadap kemajuan teknologi saat ini, berikan buktinya!
 2. Apakah video chat itu sama dengan video conference? Jelaskan alasannya.
 3. Berdasarkan fakta dan perkembangan teknologi saat ini, seperti apakah bentuk dan teknologi komunikasi daring pada masa yang akan datang?

Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)



Komunikasi daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan internet, atau melalui dunia maya (*cyberspace*).

Perkembangan Komunikasi Daring

Tahun 1960-an

Peneliti Amerika mengembangkan sebuah protocol yang disebut ARPANET. Yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui computer.

Tahun 1980-an

Pertama kali komunikasi daring digunakan dalam dunia Pendidikan .

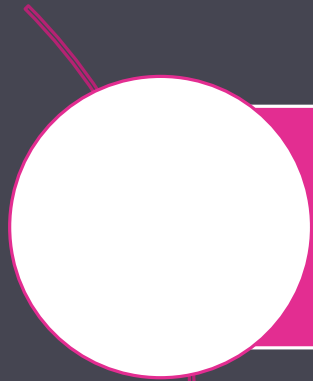
Keunggulan Komunikasi Daring

- ❑ Dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- ❑ Efisiensi Biaya
- ❑ Efisiensi Waktu
- ❑ Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya
- ❑ Meningkatkan intensitas berkomunikasi
- ❑ Meningkatkan partisipasi

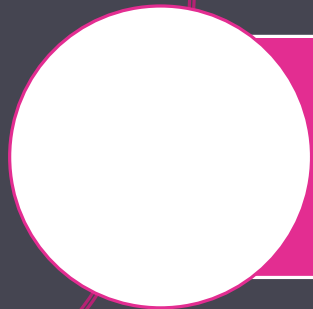
Kelemahan Komunikasi Daring

- ❑ Tidak mewakili emosi pengguna
- ❑ Memerlukan perangkat khusus
- ❑ Terlalu banyak informasi yang tidak penting
- ❑ Menyita konsentrasi

Jenis-Jenis Komunikasi Daring



Komunikasi Sinkron




Komunikasi Asinkron

Komunikasi Serempak (Sinkron)

Komunikasi Serempak (Sinkron) adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*).

Contoh komunikasi Sinkron :

- ❑ *Text Chat*
- ❑ *Video Chat*



Text Chat adalah sebuah fitur, aplikasi atau program dalam jaringan internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (Online).

Video chat

Video chat merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda.

Macam - macam video chat :

- ☐ *Point to point*
- ☐ *Multipoint*



Komunikasi Daring Asinkron (Tak Serempak)

Komunikasi Asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda.

Contoh Komunikasi Asinkron :

- ☐ E -mail
- ☐ Forum
- ☐ Rekaman simulasi visual
- ☐ Membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*

Komponen Pendukung Komunikasi Daring

❑ Komponen Perangkat Keras (*Hardware*)

Komponen *Hardware* adalah Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata.



Komponen Pendukung Komunikasi Daring

❑ Komponen Perangkat Lunak (Software)

Komponen *Software* adalah Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki.



Komponen Pendukung Komunikasi Daring

❑ Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

Komponen *Brainware* adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

TERIMA KASIH

Penerapan komunikasi daring asinkron

MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

KELAS X MM

OLEH : HILMA GUSTAMI

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron : *e-mail*
- Membuat akun dan menggunakan *e-mail*.
- Menerapkan tata karma dalam komunikasi sinkron

Apa itu Komunikasi
Daring Asinkron?



Jenis- jenis komunikasi daring asinkron



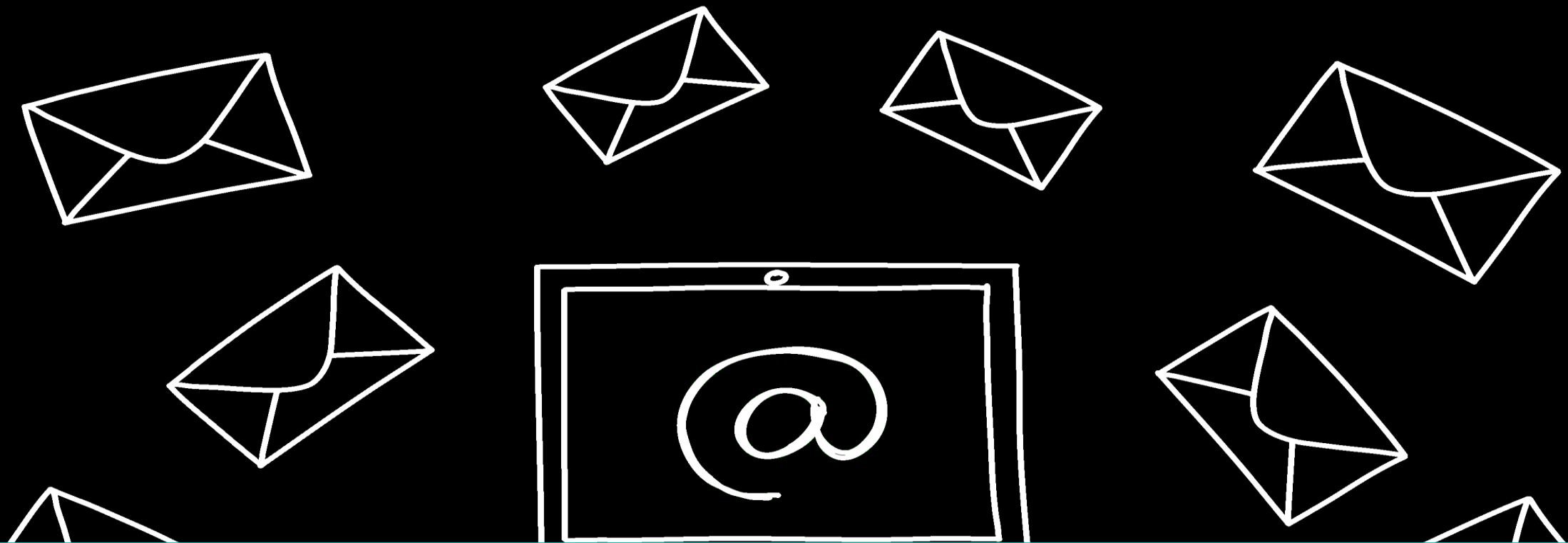
E-mail



Social Media / Network



Blog



e-mail adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet.

Kelebihan e-mail

- *e-mail* akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
- *e-mail* dapat menampung lampiran (*attachment*) berupa *file* digital
- Sebagian besar *e-mail* tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet



Macam-macam email berdasarkan layanan



EMAIL
GRATIS

EMAIL
BERBAYAR

Email Gratis

- Email gratis adalah kegiatan surat menyurat melalui jaringan internet tanpa mengeluarkan biaya dalam penggunaannya.

YAHOO! Mail



AOL 
mail



Microsoft®
Hotmail®



Opera Mail.

A lightweight, customizable mail client.

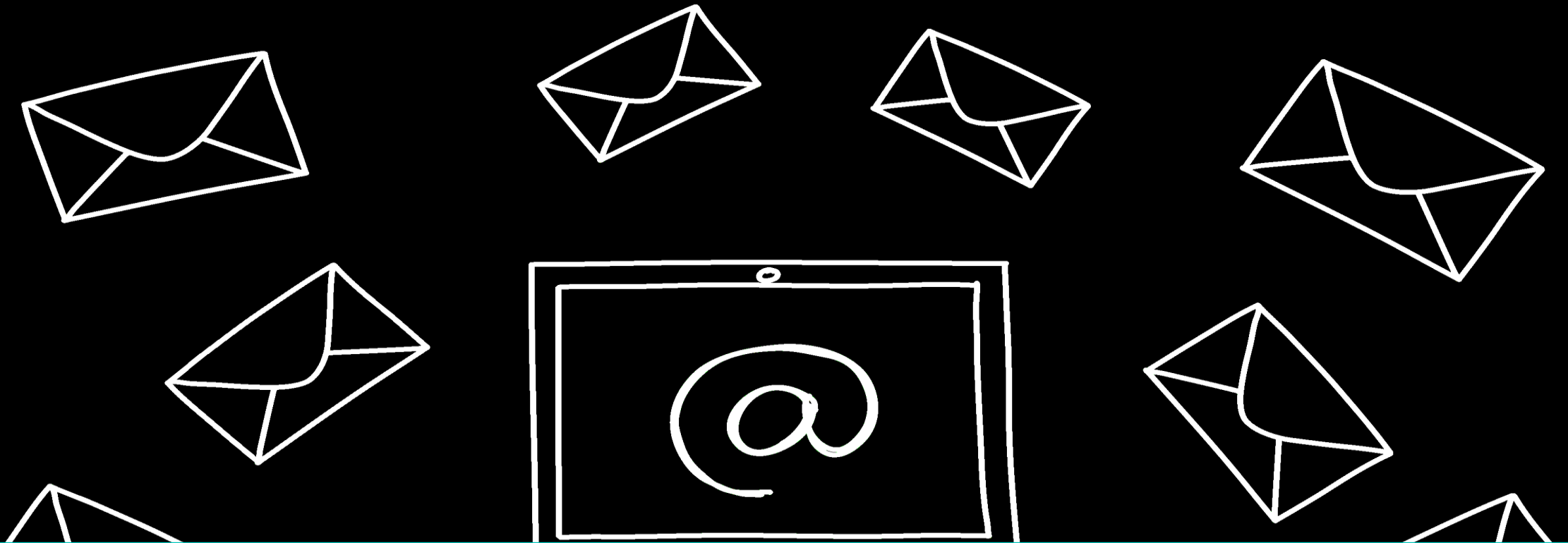


E-mail Berbayar

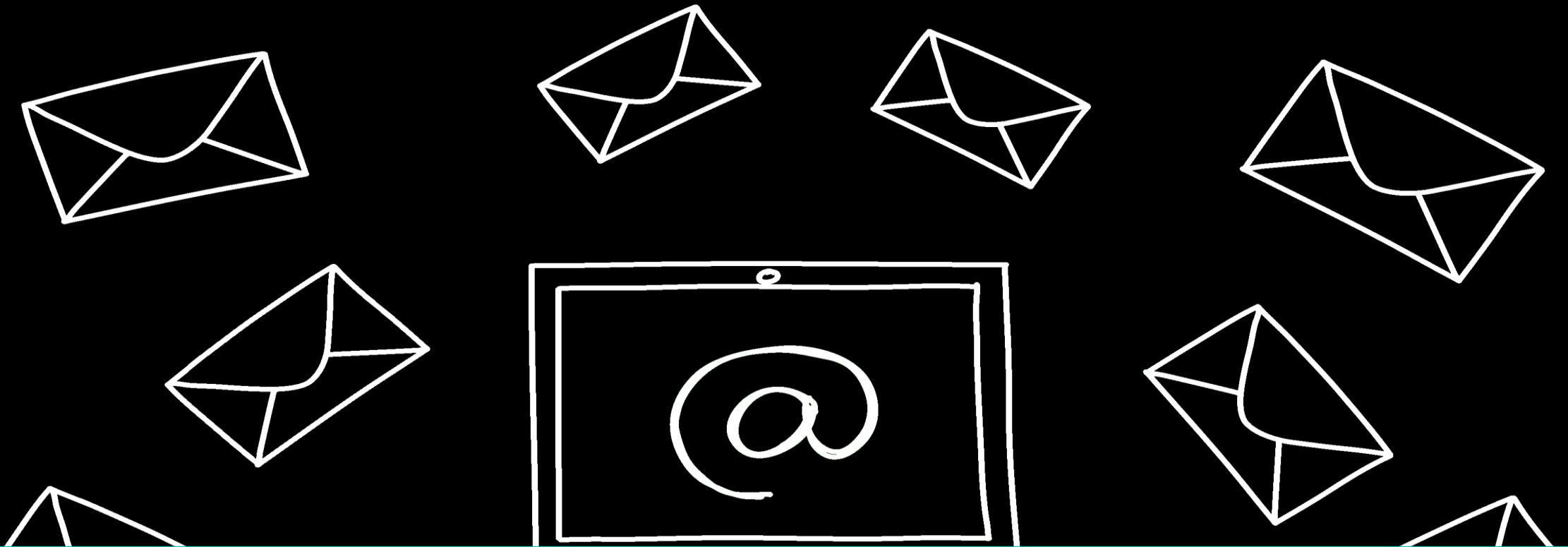
- *E-mail* berbayar adalah kegiatan surat-menyurat melalui jaringan Internet yang dikenai biaya tambahan

Kelebihan G-mail

- Mempunyai kapasitas penampungan e-mail yang besar
- Mempunyai fasilitas pencarian (Search) untuk membantu proses pencarian
- E-mail tertentu dalam penampungan e-mail anda.
- Mendapatkan akses aplikasi google lainnya, antara lain : Google Drive, Google Talk, Google Calendar
- Mendapatkan layanan POP dan forwarding



MEMBUAT ALAMAT E-MAIL



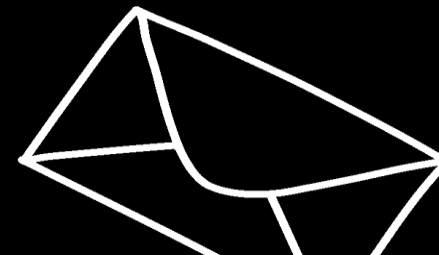
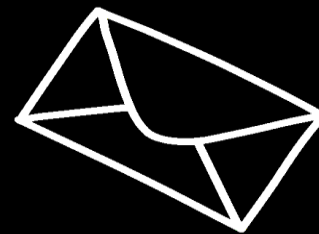
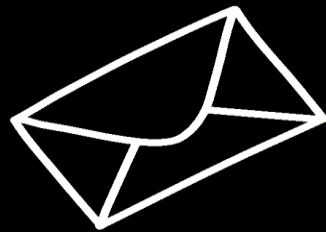
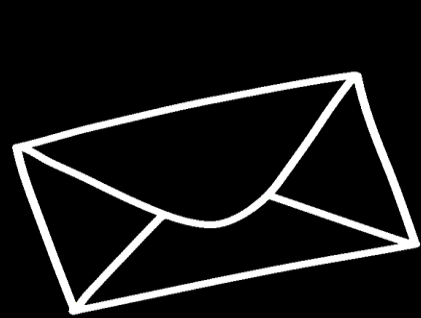
MENGGUNAKAN E-MAIL

Tugas Diskusi

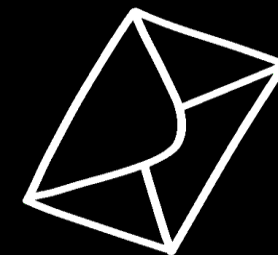
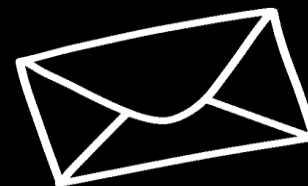
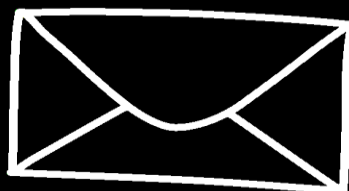
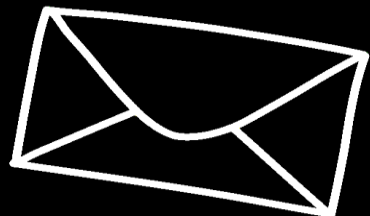
- Buatlah email untuk kelompok anda. (Satu Kelompok 1)
- Buat laporan mengenai cara pembuatan e-mail dan penggunaan email.

Tata Krama (Etiket) Komunikasi Asinkron

- Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan
- Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf capital
- Tidak menggunakan jenis huruf (font) yang beragam
- Kejelasan penulisan subjek
- Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC e-mail Anda
- Segera menanggapi pesan yang diterima
- Tidak meneruskan pesan yang tidak penting



TERIMA KASIH



Penerapan komunikasi daring sinkron

MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

KELAS X MM

OLEH : HILMA GUSTAMI

Tujuan Pembelajaran

- menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron,
- menggunakan google+ *hangout*,
- menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron.

Pengertian Komunikasi Daring Sinkron

- Komunikasi serempak atau sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak.

Contoh komunikasi daring sinkron



Text Chat



Video Chat



Video Conference

Text Chat

- Text Chat merupakan layanan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi menggunakan teks dengan pengguna lainnya yang sedang daring (online)



Video Chat

- Video Chat adalah layanan yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi antar pribadi 1 ke 1, dengan menghadirkan mitra bicara dalam bentuk visual dengan suara ke hadapan pengguna.



Video Conference

- Video conference merupakan layanan video chat yang dilakukan secara antarpribadi antara 3 orang atau lebih (multipoint) dengan beberapa layanan tambahan seperti berbagi layar, papan tulis, dll.



BigBlueButton™



Hangouts!

Google+



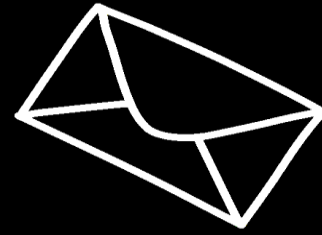
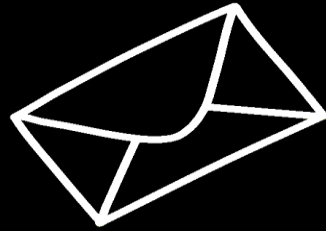
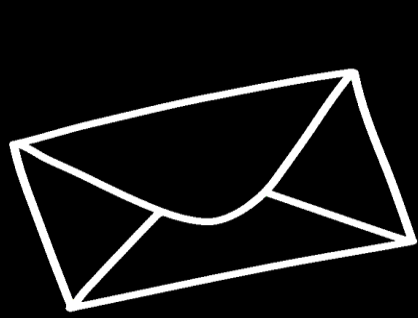
Cisco
webex

Fitur-fitur dari :

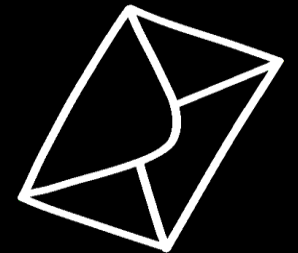
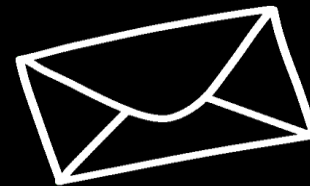
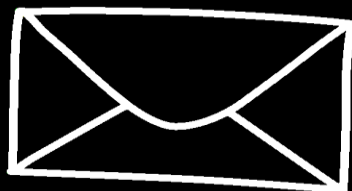
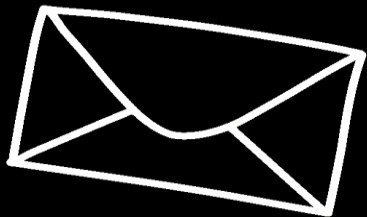
Google +

Video Conference Hingga 10 Orang, berbagi layar,
Layanan white board, remote desktop, berbagi
Video youtube

Hangouts!



TERIMA KASIH



KELAS MAYA (VIRTUAL CLASS)

MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

X MULTIMEDIA

OLEH : HILMA GUSTAMI

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran, diharapkan siswa mampu

- Menjelaskan pemanfaatan kelas maya,
- Mengidentifikasi jenis – jenis perangkat lunak pendukung kelas maya.

PEMANFAATAN KELAS MAYA DALAM PEMBELAJARAN

6 POTENSI KUNCI PEMANFAATAN TIK DALAM REVOLUSI PEMBELAJARAN

KONEKTIVITAS

KOLABORASI

FLEKSIBILITAS

PELUANG
PENGEMBANGAN

INTERAKSI

MOTIVASI

PENGERTIAN E-LEARNING

“E-learning adalah penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik” – Dereck Stockley (2003)

MODEL PENYELENGGARAAN E-LEARNING OLEH RASTHY

MODEL ADJUNCT

Model ini e-learning digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas dan keberadaan e-learning digunakan hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.

MODEL MIXED/ BLENDED

Model ini merupakan gabungan dari model adjunct dan mixed, sehingga sedikit atau banyak porsi dari e-learning dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan blended learning

MODEL FULLY ONLINE

Model dimana e-learning digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

FUNGSI E-LEARNING

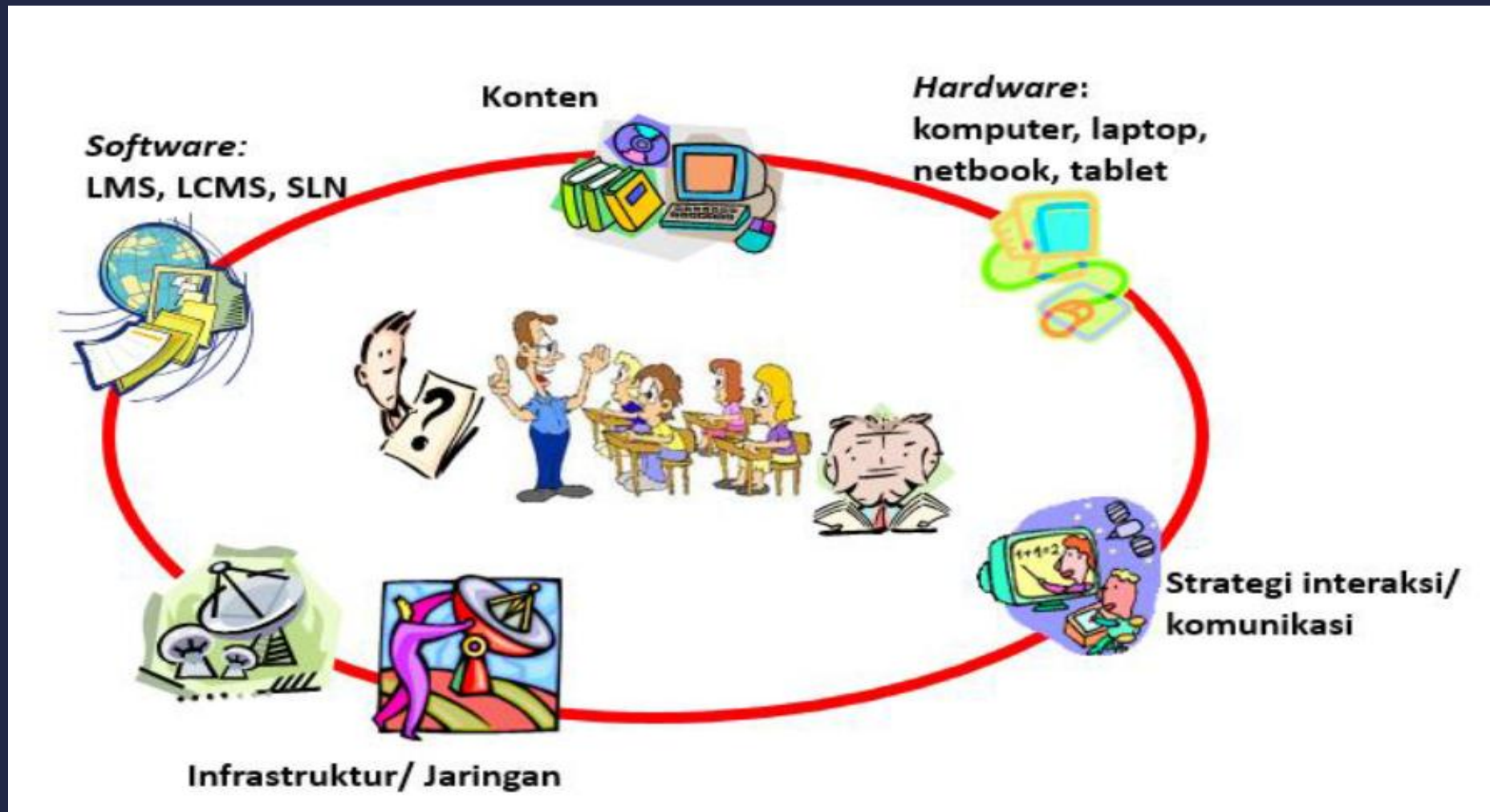
- tambahan/pengayaan pembelajaran (*supplement*),
- pengganti sebagian pembelajaran (*complement*),
- pengganti seluruh pembelajaran (*replacement*)

PENGERTIAN KELAS MAYA

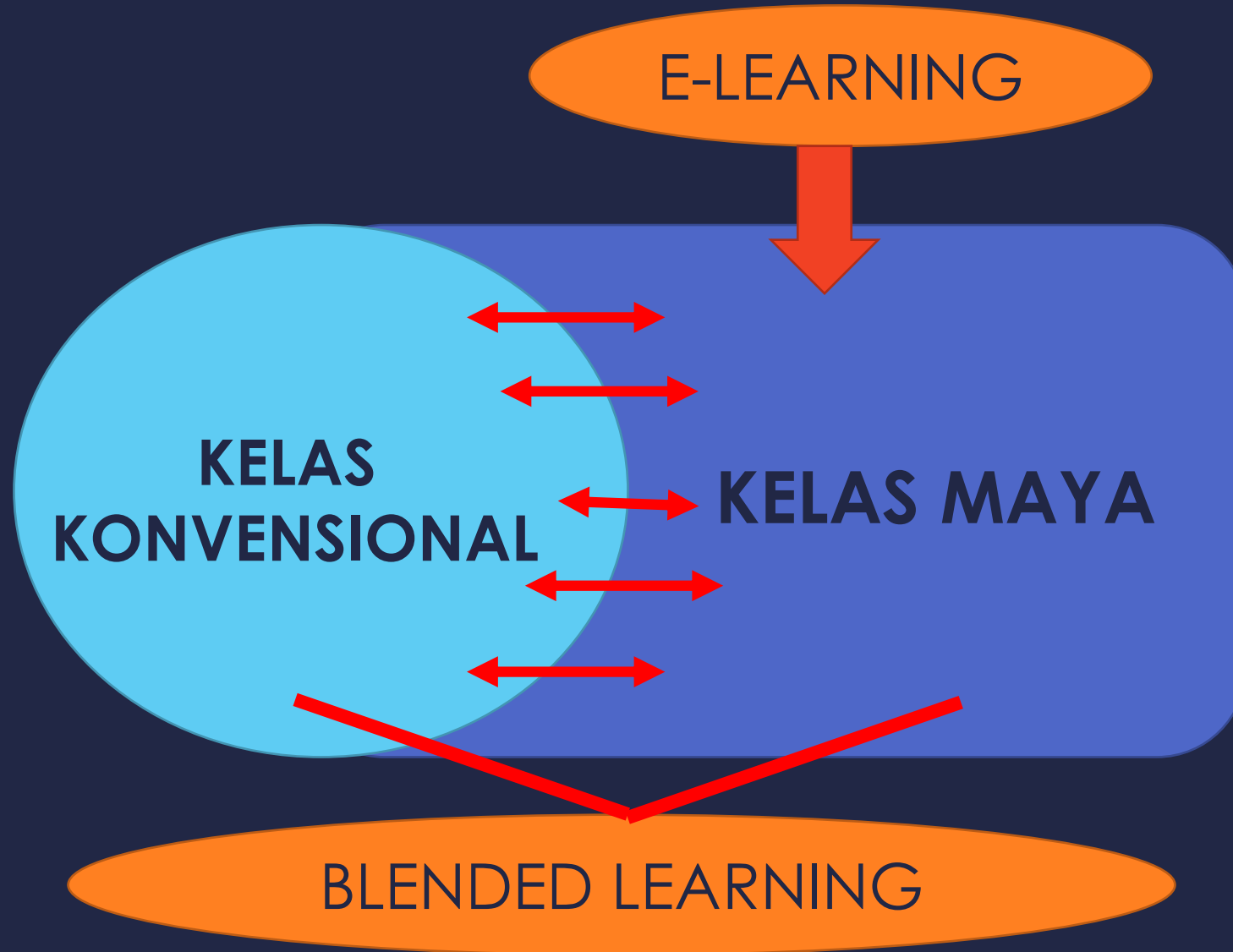


Kelas Maya (Virtual Class) adalah sebuah lingkungan belajar yang ada hanya dalam konten digital yang disimpan, diakses, dan dipertukarkan melalui jaringan komputer dan sistem informasi, sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja,

KOMPONEN PENDUKUNG E-LEARNING



POSISI E-LEARNING DALAM KELAS MAYA



JENIS – JENIS PERANGKAT LUNAK PENDUKUNG KELAS MAYA



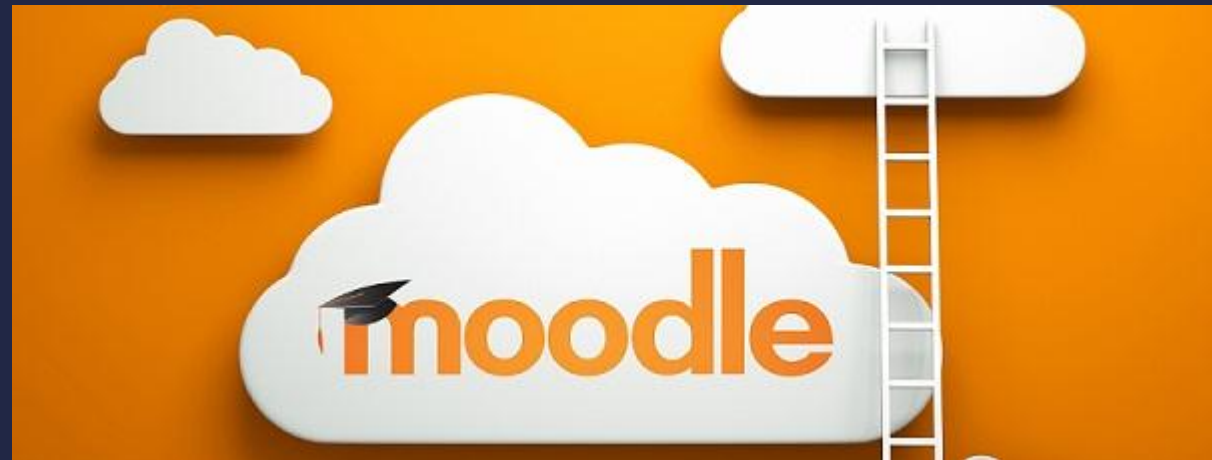
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

- LMS adalah sebuah aplikasi yang berfungsi mengadministrasikan secara otomatis berbagai kegiatan pembelajaran.
- Guru dapat menggunakan LMS untuk berbagi sumber belajar, berinteraksi, dan berdiskusi dengan siswa, menyampaikan pengumuman, memberi tugas maupun ujian, serta memberikan penilaian
- Siswa dapat menggunakan LMS untuk membaca materi belajar, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengirimkan tugas dan menjawab soal-soal ujian.

CONTOH DARI LMS



Dokeos



***A*Tutor[®]**

LEARNING CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (LCMS)

LCMS adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh pemilik konten untuk mendaftar (register), menyimpan (store), menggabungkan (assembly), mengelola (manage), dan memublikasikan (publish) konten pembelajaran untuk penyampaian melalui web, bentuk cetak, maupun CD.



LMS VS LCMS

	LMS	LCMS
Who benefits?	All learners; organization	Ccontent developers; learners who need personalized content
Provides primary management of	Learner performance; learning requirements; learning programs and planning	Learning content
Manages e-learning	Yes	Yes
Manages traditional forms of training, such as instructor-led	Yes	No
Tracks results	Yes	Yes
Supports learner collaboration	Yes	Yes
Includes learner profile management	Yes	No
Schedules events	Yes	No
Offers competency mapping/skill gap analysis	Yes	No
Includes registration, prerequisite screening, and cancellation notification	Yes	No
Creates test questions and test administration	Yes	Yes
Supports dynamic pretesting and adaptive learning	No	Yes
Supports content creation	No	Yes
Organizes reusable content	Yes	Yes
Includes workflow tools to manage content creation process	No	Yes
Develops content navigation controls and user interface	No	Yes

SOCIAL LEARNING NETWORK/S (SLN/SLNS)

Social learning network (SLN) atau Jejaring Sosial untuk Pembelajaran, menurut Kordesh (2000) merujuk pada koneksi interpersonal melalui interaksi dengan tujuan utama untuk pengembangan pengetahuan. SLN ini menggabungkan antara LMS dengan Social Networks.

BEKUKROMOKANG BERDISKUSI
MARI KITA BERDISKUSI

PERTANYAAN DISKUSI

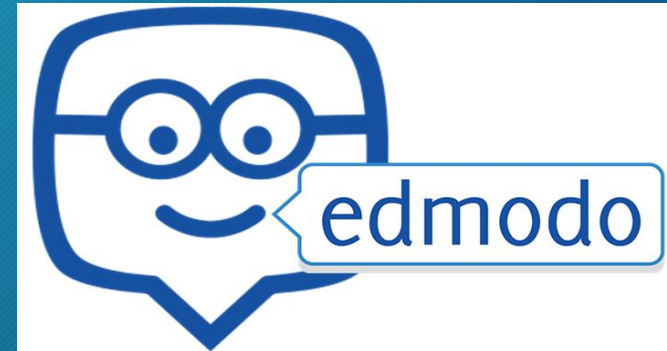
1. Amati kondisi pembelajaran selama Anda bersekolah! Apa yang terjadi jika,
 - a. guru berhalangan mengajar?
 - b. buku pelajaran atau buku bacaan sulit didapat atau mahal di daerah Anda?
 - c. perpustakaan tidak menyediakan buku/sumber belajar yang Anda butuhkan?
 - d. sulit mencari pembimbing untuk belajar mandiri?
2. Menurut Anda apakah Anda memerlukan *e-learning*, mengapa?
3. Simpulkan apakah *e-learning* bermanfaat untuk Anda dan apakah Anda berminat belajar mandiri melalui *e-learning*?

PERTANYAAN DISKUSI

4. Mungkinkah *e-learning* dilaksanakan di sekolah Anda dan mungkinkah Anda belajar melalui *e-learning* di rumah, mengapa?
5. Menurut Anda, apakah *e-learning* memudahkan Anda belajar atau bahkan menyulitkan Anda belajar?
6. Menurut Anda, mengapa platform *e-learning* pada umumnya berbasis web?

SEKIAN DAN TERIMA KASIH

Memahami kelas Maya Pengenal Edmodo



Mata Pelajaran Simulasi Digital
Kelas X Multimedia
Oleh Hilma Gustami

Tujuan Pembelajaran

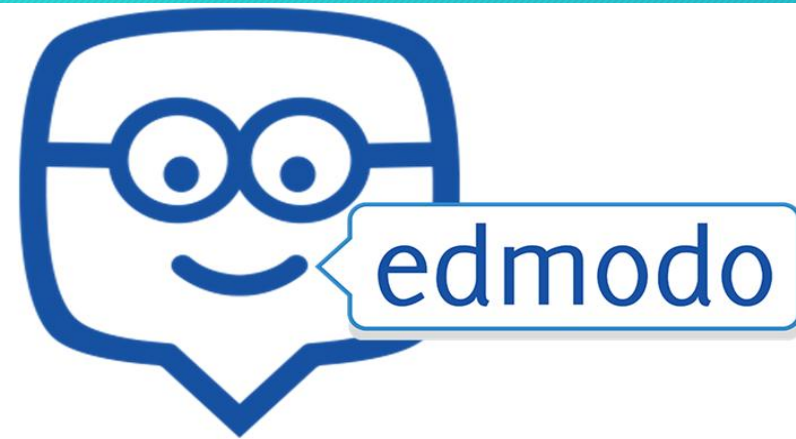
Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

- menyebutkan fitur-fitur *Social Learning Networks (SLNs)*,
- menjelaskan Edmodo sebagai *Social Learning Networks (SLNs)*,
- menjelaskan Edmodo *framework*.

SOCIAL LEARNING NETWORKS (SLN)

- SLN adalah salah satu jenis software pendukung kelas maya dimana dalam SLN ini tidak hanya proses pembelajaran dalam kelas maya yang ditonjolkan tetapi juga interaksi social dalam pembelajaran.

CONTOH SLN



Remix
Learning

schoolology®
learn. together.

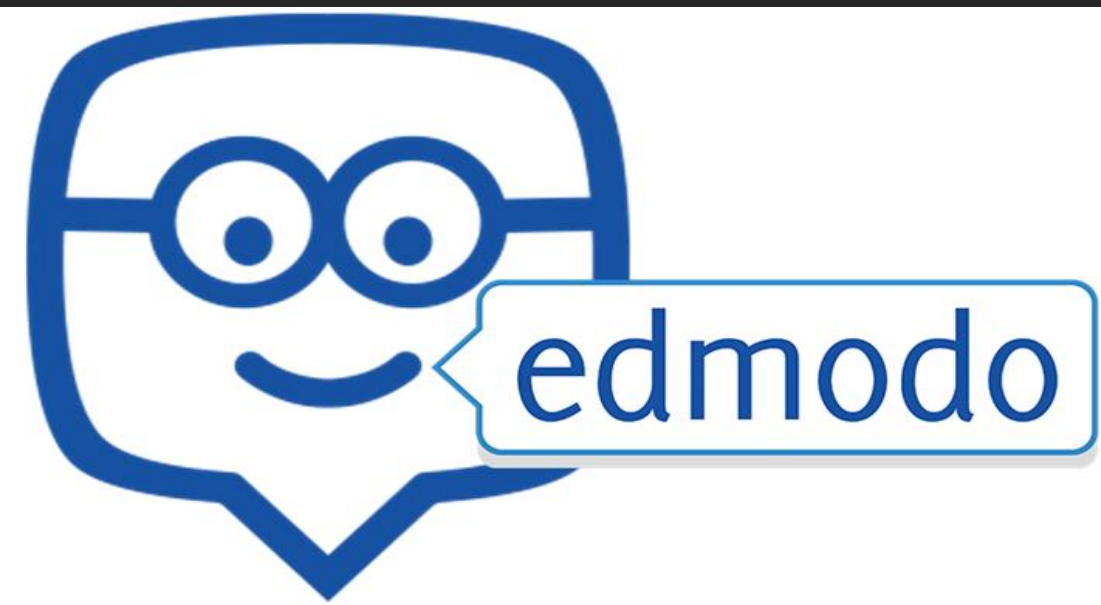
Einztein.com



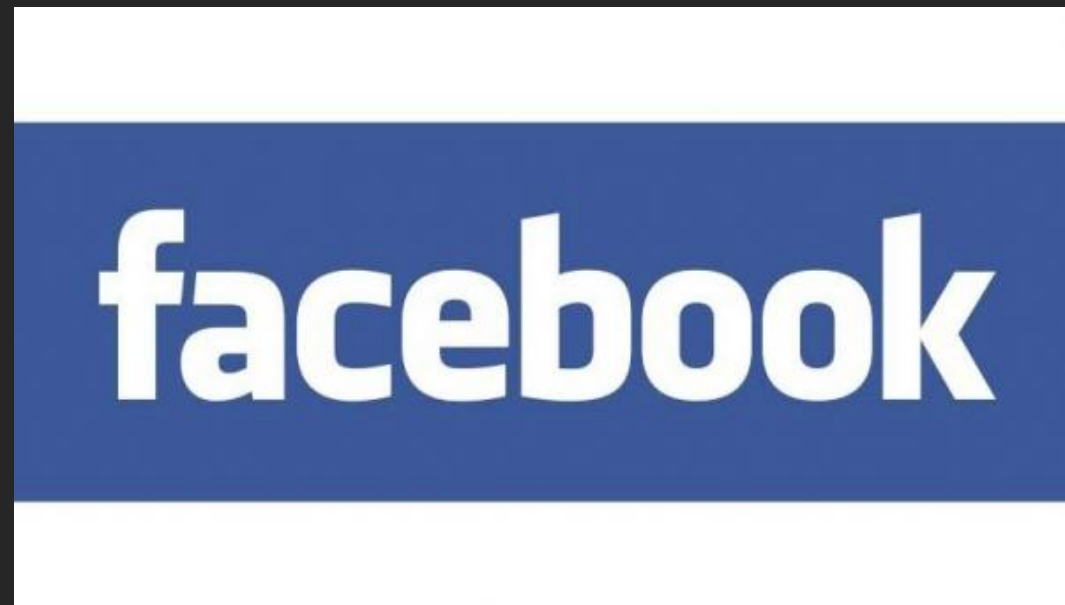
APA ITU EDMODO?

- Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggabungkan sebagian fitur LMS dan Social network, menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, lalu dikenal sebagai Social Learning Networks.





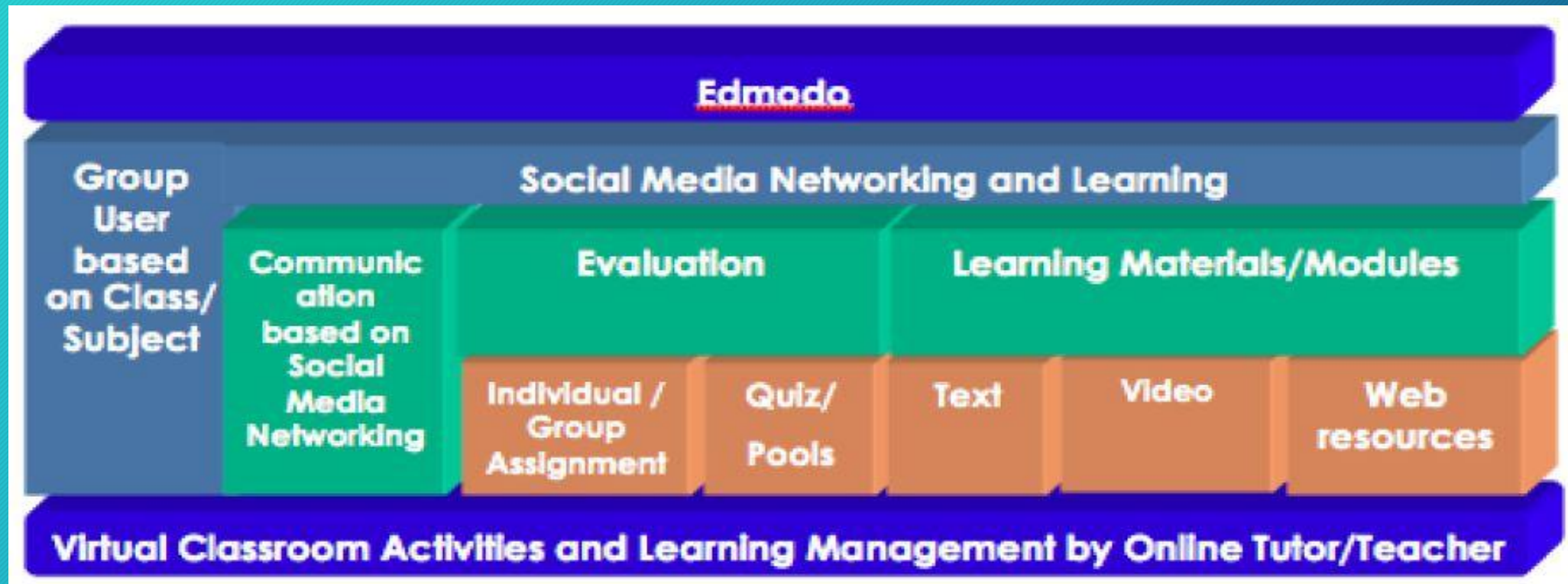
vs



FITUR	EDMODO	FACEBOOK
Siswa membangun jaringan pembelajaran pribadi	Siswa tidak dapat membangun jaringan pribadi, keanggotaan Edmodo terbatas di ruang kelas yang ditentukan oleh guru	FB memungkinkan “siapa saja” untuk membuat jaringan pertemanan maupun jaringan pembelajaran sendiri dengan mereka yang mempunyai semangat atau minat serupa.
Guru membangun jaringan pembelajaran pribadi	Guru membuat kelas, kemudian membagikan kode kelas kepada para siswa yang akan digunakan sebagai <i>password</i> untuk masuk kelas. Hanya mereka yang terdaftar yang dapat saling berbagi sumber belajar (<i>resources</i>).	FB adalah tempat terbuka bagi guru atau siapa saja untuk membuat jejaring pembelajaran pribadi menggunakan kelompok (group) atau halaman. Pencarian dapat dilakukan dengan mengetik kata kunci yang diminati pada search.

FITUR	EDMODO	FACEBOOK
Pengguna dibatasi minimal berumur 13 tahun	Edmodo tidak memerlukan informasi tersebut karena siswa di bawah pengawasan seorang guru	FB mengumpulkan informasi pribadi para peserta / siswa.
Akses dari sekolah	Situs Edmodo dapat diakses dari sekolah.	Kebanyakan situs seperti FB diblokir oleh sekolah.
Iklan	Edmodo memiliki model pendanaan dari sumber lain.	FB didanai oleh iklan.
Kelompok terbuka dimoderasi	Edmodo adalah kelompok tertutup. Hanya yang terdaftar yang dapat menjadi peserta. Dan dimoderasi oleh guru.	FB adalah kelompok yang terbuka, tanpa dimoderasi, dan memberi kemungkinan kepada siapa saja untuk menemukan kelompok dan bergabung dalam FB
Chatting	Edmodo tidak memungkinkan pengiriman pesan antar siswa (chatting)	Di FB terdapat fitur chatting dan siswa bisa kapan saja dan dengan siapa saja melakukan chatting

EDMODO FRAMEWORK



Fitur yang disediakan edmodo

- Kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- Komunikasi menggunakan model media sosial.
- Manajemen konten pembelajaran.
- Evaluasi pembelajaran.
- Terdapat akses dari orang tua untuk memantau kegiatan pembelajaran siswa

SIMULASI DIGITAL

AKUN, PROFIL, DAN NOTE DALAM EDMODO



TUJUAN PEMBELAJARAN

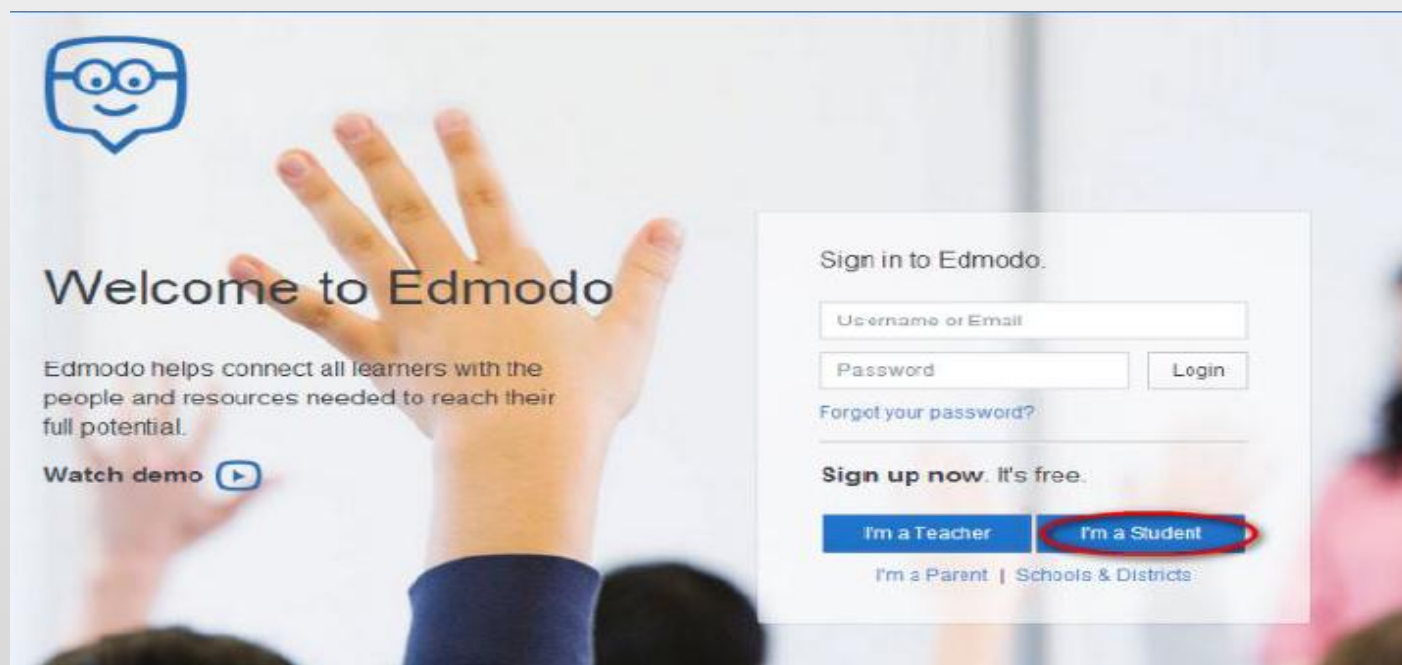
Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo,
- Mengatur akun siswa dalam Edmodo,
- Mengatur profil siswa dalam Edmodo,
- Bergabung dalam kelas maya,
- Memanfaatkan *note* dalam pembelajaran.

PEMBUATAN AKUN SISWA

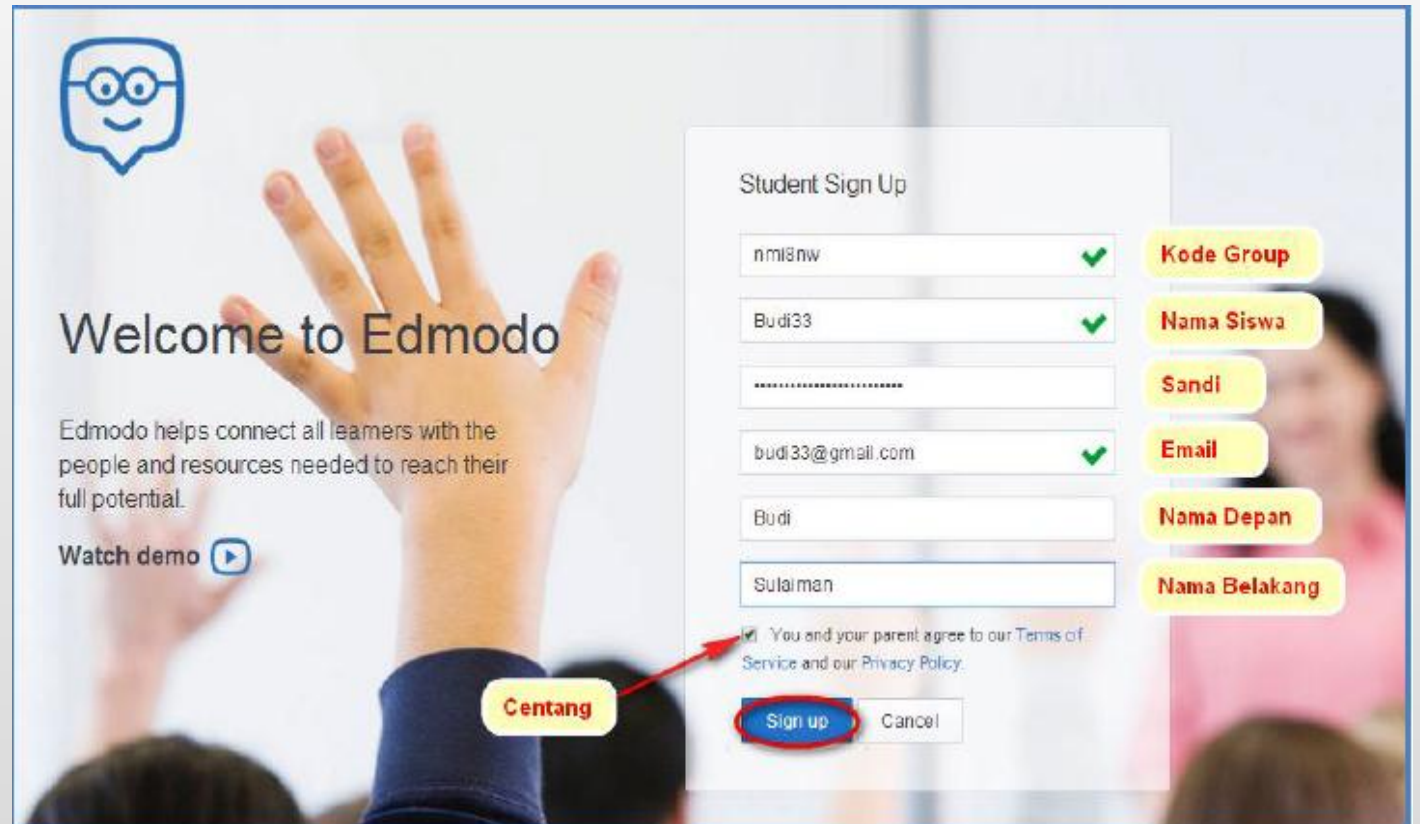
Langkah- langkah untuk mendaftar sebagai siswa di Edmodo :

- Kunjungi www.edmodo.com kemudian pilih tombol *I'm a Student*.



PEMBUATAN AKUN SISWA - 2

- Isi *form* pendaftaran dengan *group code*, nama siswa (*username*) dan sandi (*password*) yang bersifat unik.
- Setelah semua kolom/baris telah diisi, silakan pilih tombol “*Sign up*” sehingga pendaftaran diproses.



The image shows the Edmodo Student Sign Up form overlaid on a background of a classroom with a hand raised. The form includes the Edmodo logo, a 'Welcome to Edmodo' message, and a 'Watch demo' button. The sign-up fields are: Group Code (nmi8nw), Username (Budi33), Password (masked with dots), Email (budi33@gmail.com), First Name (Budi), and Last Name (Sulaiman). A checkbox for terms and conditions is checked. The 'Sign up' button is highlighted with a red circle and a yellow callout box labeled 'Centang' (Check) with an arrow pointing to the checkbox. To the right of the form, yellow callout boxes label each field: 'Kode Group' for the group code, 'Nama Siswa' for the username, 'Sandi' for the password, 'Email' for the email address, 'Nama Depan' for the first name, and 'Nama Belakang' for the last name.

Student Sign Up

nmi8nw ✓ Kode Group

Budi33 ✓ Nama Siswa

..... Sandi

budi33@gmail.com ✓ Email

Budi Nama Depan

Sulaiman Nama Belakang

☒ You and your parent agree to our Terms of Service and our Privacy Policy.

Centang Sign up Cancel

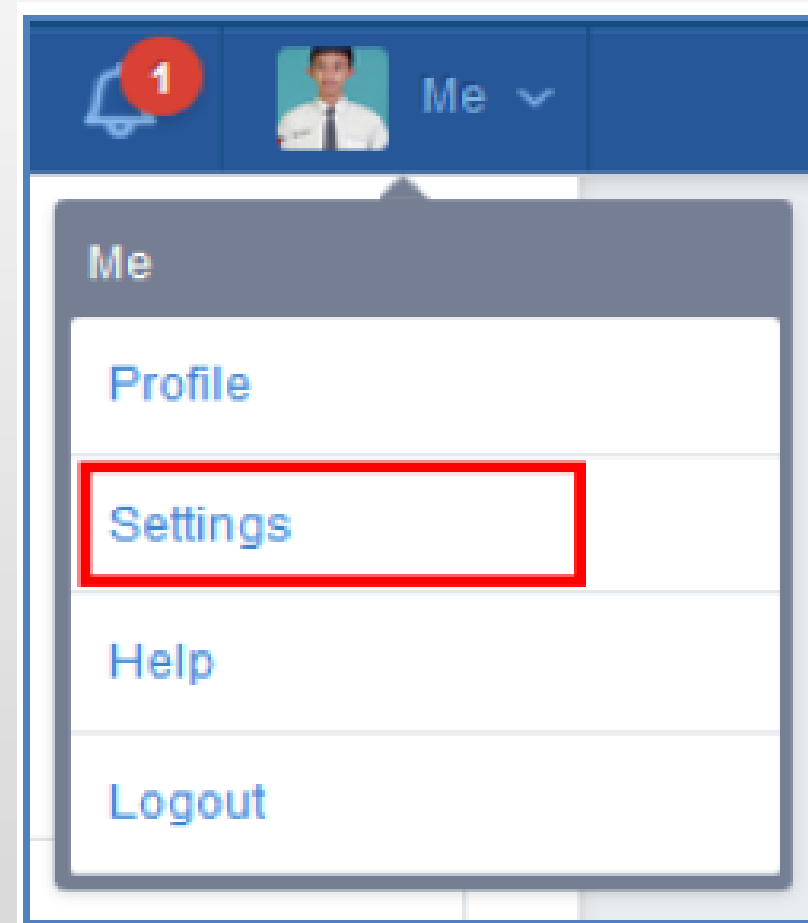
HALAMAN AWAL EDMODO

The screenshot shows the Edmodo homepage interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home (1), Progress (2), Backpack (3), a search bar (4) labeled 'Search posts, groups, users, apps and more...', Notifications (5) with a red badge showing '1', and a user profile (6) labeled 'Me'. Below the navigation bar, the main content area is divided into three columns. The left column contains a user profile (7) for 'Hi, Budi S. Student', a 'Groups' section (8) featuring 'Bahasa Indonesia -X-1-2013' and a 'Show All' link, and a 'Parent Code' section (9) with instructions to give the code to parents and a 'rv3ume' button. The middle column features a 'Latest Posts' section (11) with a post by 'Mr. Nugroho to Matematika - X-1-2013' titled 'Tugas 1'. The post includes a 'Turned in' button, a 'Waiting for Grade...' status, and the text 'Bagaimanakah penggunaan Edmodo untuk pembelajaran menurut Bapak/Ibu sekalian?'. The right column contains a 'Note' section (10) with a text input field 'Type your note here...' and a 'Fitur Tambahan Edmodo' section (12) with a calendar icon showing '30'.

1. Home
2. Progress
3. Backpack
4. Pencarian
5. Notifications
6. Me
7. Akun User atau siswa
8. Groups
9. Parent Code
10. Note
11. Latest Post
12. Fitur Tambahan Edmodo

PENGATURAN AKUN SISWA

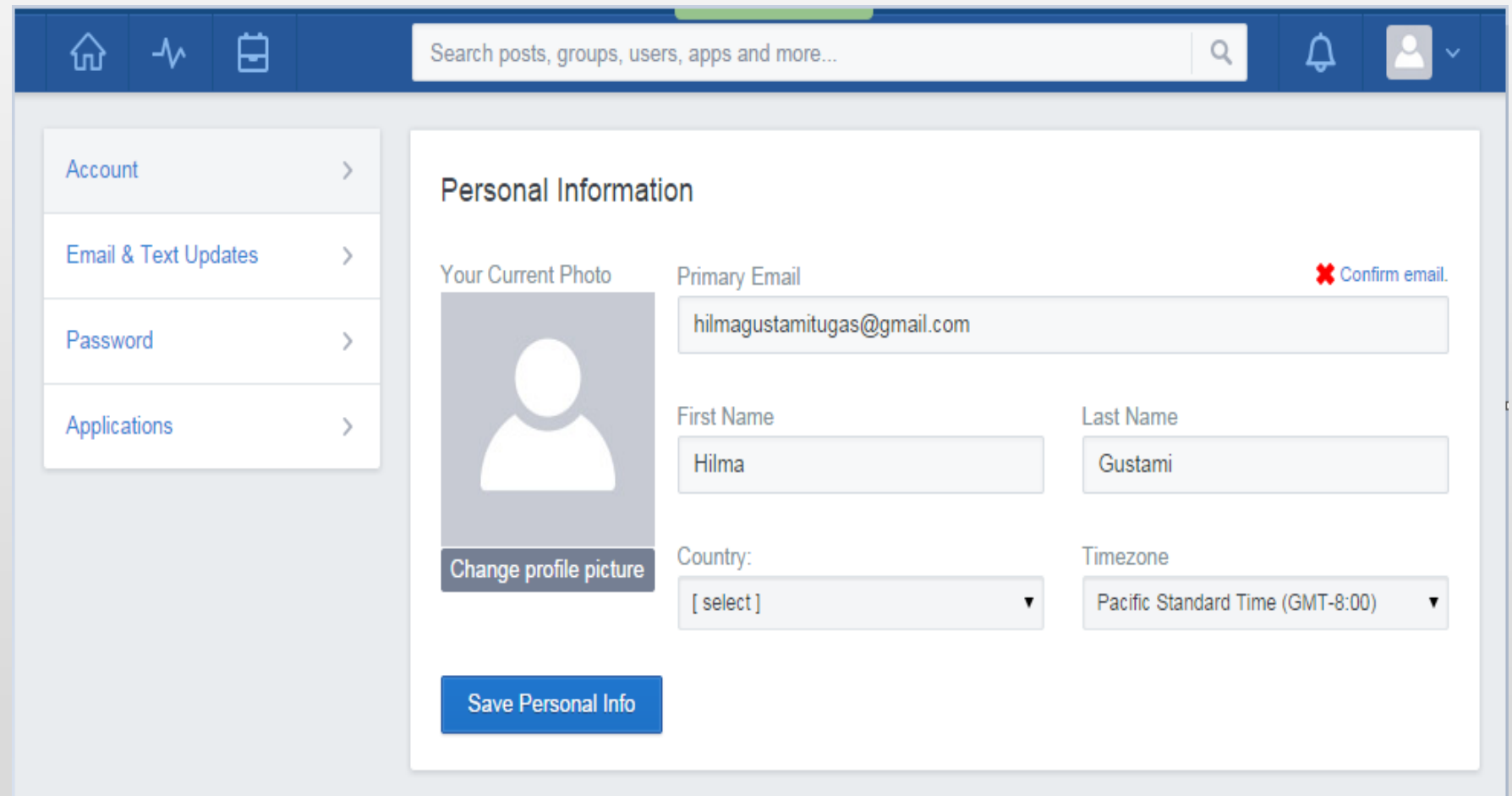
Untuk bisa mengatur akun yang sudah dibuat caranya adalah dengan memilih ikon *Account*/"Me" yang terdapat di pojok atas sebelah kanan halaman depan Edmodo. Kemudian pilih *Setting*.



PENGATURAN AKUN SISWA - 2

Fitur yang terdapat di menu *Setting* adalah

1. **Akun (Account)**
2. **E-mail dan Text Updates**
3. **Password**
4. **Application**



The screenshot shows the Facebook 'Personal Information' settings page. On the left is a sidebar menu with options: Account, Email & Text Updates, Password, and Applications. The main content area is titled 'Personal Information' and contains the following fields:

- Your Current Photo:** A placeholder image with a 'Change profile picture' button below it.
- Primary Email:** A text field containing 'hilmagustamitugas@gmail.com' with a red 'Confirm email' link to its right.
- First Name:** A text field containing 'Hilma'.
- Last Name:** A text field containing 'Gustami'.
- Country:** A dropdown menu currently showing '[select]'.
- Timezone:** A dropdown menu currently showing 'Pacific Standard Time (GMT-8:00)'.

A blue 'Save Personal Info' button is located at the bottom of the main content area.

PROFIL DI EDMODO

The screenshot shows the Edmodo profile of a student named Budi S. The interface includes a top navigation bar with icons for home, notifications, and a search bar. The profile header features a profile picture (a), the name 'Budi S.' (b), and a '100% profile completeness' bar (c). Below the header, statistics show 5 posts & replies (d), 8 groups (e), and 9 badges (f). The left sidebar contains links for 'Profile Overview', 'Progress', and 'Activity'. The main content area displays '9 Badges' (g), a 'Favorite Quote' by Marshall McLuhan (h), 'How I Like to Learn' (i) with a visual learning icon, and a 'Career Goal' of becoming an 'Engineering Technician' (j). The bottom left shows '106 Teachers' (k) and '157 Classmates' (l).

- a. Foto Profil
- b. Nama Lengkap
- c. Profile Completeness Bar
- d. Posts and Replies
- e. Groups
- f. Badges
- g. Ikon Badges
- h. Favourite Quote
- i. How I Like to Learn
- j. Career Goal
- k. Teachers
- l. Classmates

PENGUNAAN NOTE (CATATAN)

Fitur ini dapat Anda gunakan untuk berkomunikasi dengan guru maupun dengan kawan-kawan Anda dalam kelas yang sama. Guru Anda akan memberikan instruksi/arahan hal-hal apa saja yang perlu/harus Anda lakukan dengan memanfaatkan note

MENGIRIMKAN CATATAN (SEND NOTE)

- Ketik pesan/catatan/informasi yang ingin Anda berikan pada text box (a). Ingat bahwa fungsi catatan ini sama halnya ketika Anda berbicara di depan kelas.
- Klik pilihan link Files (c), Link (d), atau Backpack (e), jika Anda ingin menambahkan lampiran ke posting Anda.
- Tentukan kepada siapa Anda akan mengirimkan note tersebut. Ketiklah nama kelas Anda atau nama guru Anda pada text box Send to (b).
- Klik tombol Send (f).

The screenshot shows a web interface for sending a note. It includes a large text box for the message, a 'Send to...' dropdown menu, and three icons for attaching files, links, or backpacks. At the bottom right are 'Cancel' and 'Send' buttons. Red letters 'a' through 'f' are placed next to each component to match the instructions in the list.

Diagram illustrating the 'Send Note' interface components:

- (a) Text box for typing the note.
- (b) 'Send to...' dropdown menu for selecting the recipient.
- (c) Files icon for attaching files.
- (d) Link icon for attaching a link.
- (e) Backpack icon for attaching a backpack.
- (f) 'Send' button to submit the note.



SIMULASI DIGITAL

BACKPACK DALAM EDMODO

OLEH HILMA GUSTAMI



TUJUAN PEMBELAJARAN

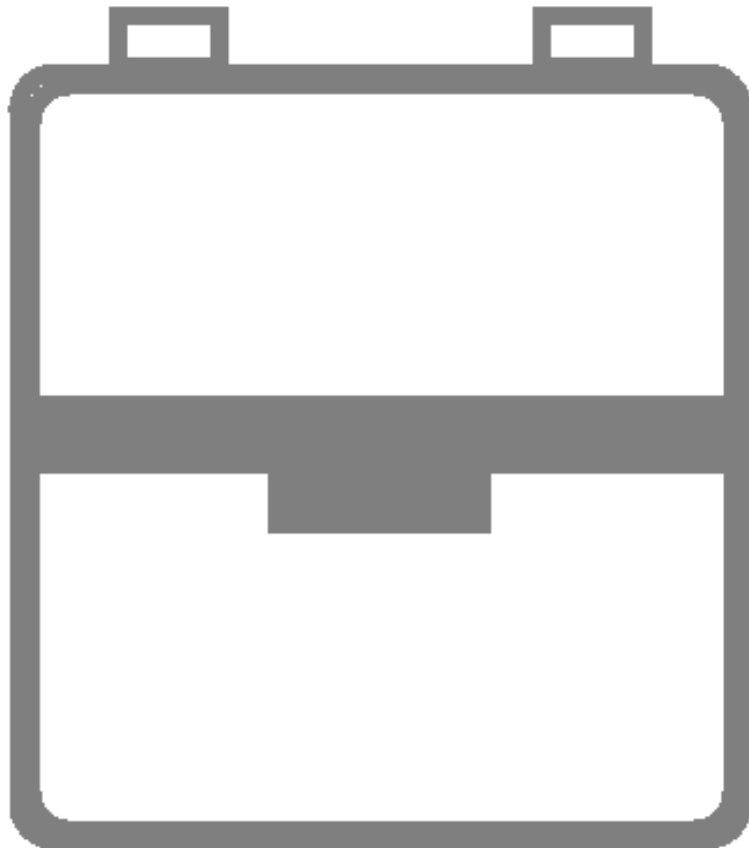
Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu

- Mendeskripsikan perpustakaan maya/*backpack*,
- Mengelola perpustakaan maya/*backpack*,
- Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/*backpack*

APAKAH BACKPACK DI EDMODO SAMA DENGAN BACKPACK DI DUNIA NYATA ???



BACKPACK DI EDMODO



- Dalam backpack, tersimpan sumber-sumber belajar yang dapat di kelola.
- Dapat menyimpan *file* dan tautan dengan jumlah yang tidak terbatas, dan mengelola sumber belajar Anda dalam *Google Drive*.
- Batas yang digunakan adalah 100 Mb ketika *upload*, namun kapasitas penyimpanan keseluruhan yang tersedia tidak terbatas.
- Melalui *backpack*, Anda juga dapat melihat *folder* maupun materi pembelajaran yang telah dibagi pakai (*shared*) oleh guru Anda.

Mengelola Perpustakaan Maya (Backpack)

MENAMBAH FILE ATAU LINK DALAM BACKPACK

The screenshot displays a web application interface for managing a backpack. The top navigation bar includes a home icon, a search bar with the text "Search posts, groups, users, apps and more...", and a user profile icon labeled "Me". The left sidebar contains a list of items: "Backpack Items", "Folders", "Turned In", and "Google Drive". The main content area is titled "Backpack Items" and features a "Filter By" dropdown, a "View" dropdown, and an "Add to Backpack" button. Below the title, there is a preview of a document titled "Tim Simdig Agustus.docx". A red box highlights the "Add to Backpack" button. A red arrow points from a red box containing the text "Pilih File atau Link" to the "Files" and "Link" tabs in the "Add to Backpack" modal. The "Files" tab is selected. Below the tabs, there is a text input field with the placeholder "Add a file (100MB max)" and an "Upload" button. At the bottom right of the modal, there is an "Add" button.

Backpack Items

Filter By View Add to Backpack

Tim Simdig Agustus.docx

Pilih File atau Link

Add to Backpack


Files Link

Add a file (100MB max)

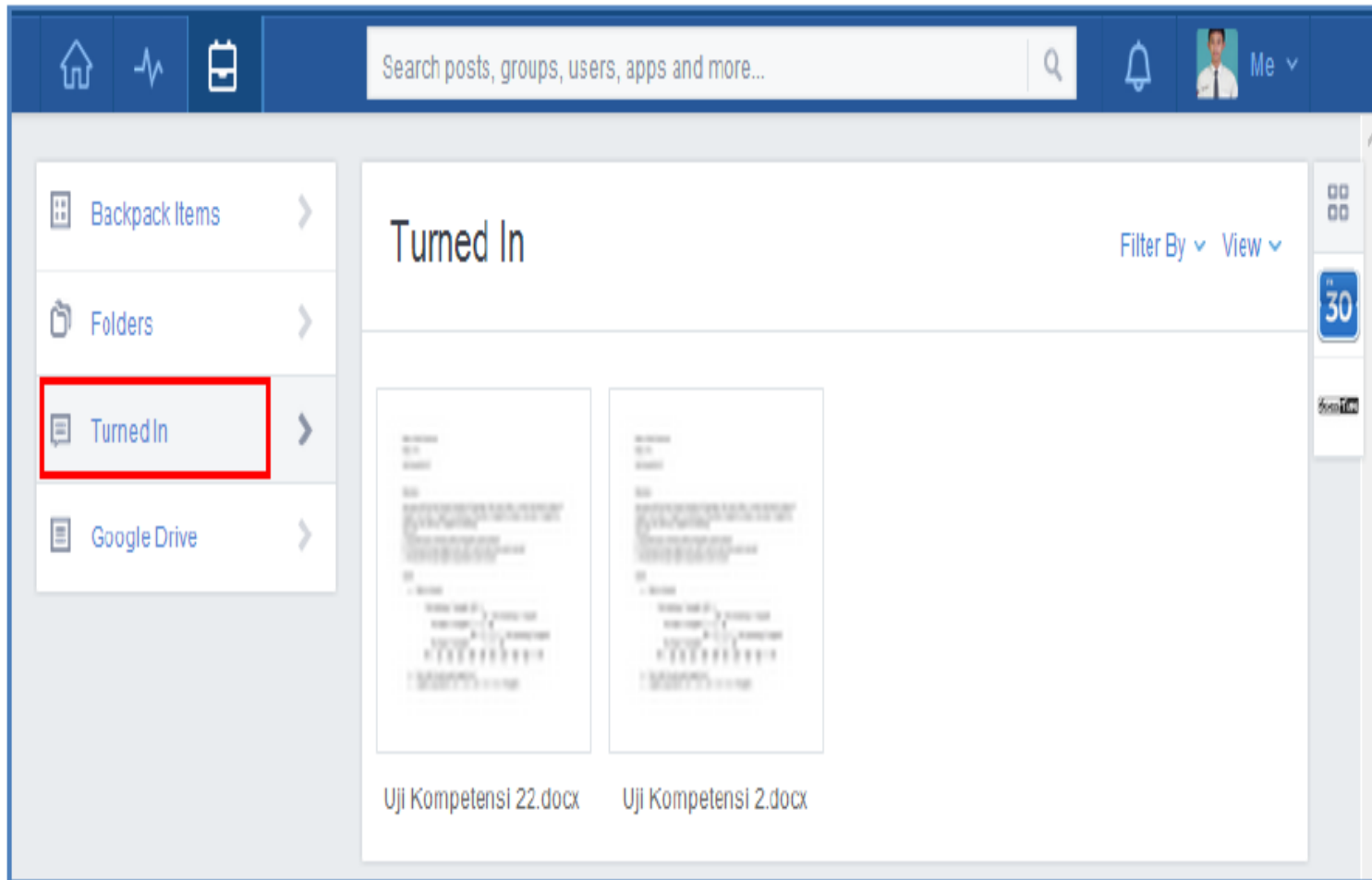
Upload

Add

MENYIMPAN NOTE DALAM BACKPACK

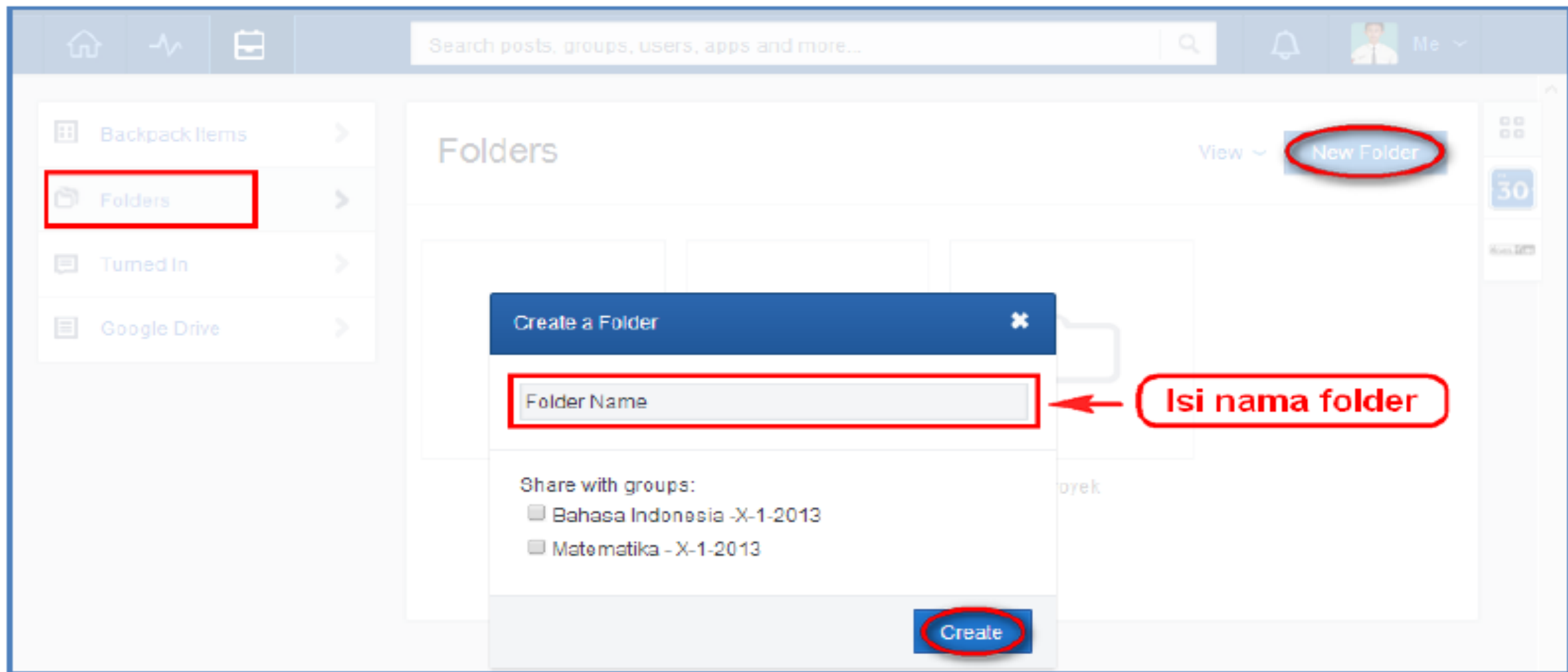
- 1) Geser kursor Anda sehingga menemukan ikon  di sebelah kanan *note* yang ingin Anda simpan.
- 2) Pilih *Link to this Post* pada menu *drop-down*, sehingga muncul *pop up window - Link to Post*, salin *link* yang dihasilkan.
- 3) Klik *Backpack* dan klik tombol *Add to Backpack* di sebelah kanan atas.
- 4) Pada halaman *Add to Backpack* pilih *Link*, kemudian tempel pada *text box* yang telah disediakan.
- 5) Klik *Add* maka *note* sudah tersimpan dalam *backpack*.

MENYIMPAN DOKUMEN TUGAS DALAM BACKPACK



Seluruh dokumen tugas yang dikumpulkan akan otomatis disimpan di dalam backpack. Cara melihat tugas yang sudah kita kumpulkan adalah klik *Backpack* lalu pilih *Turned In*

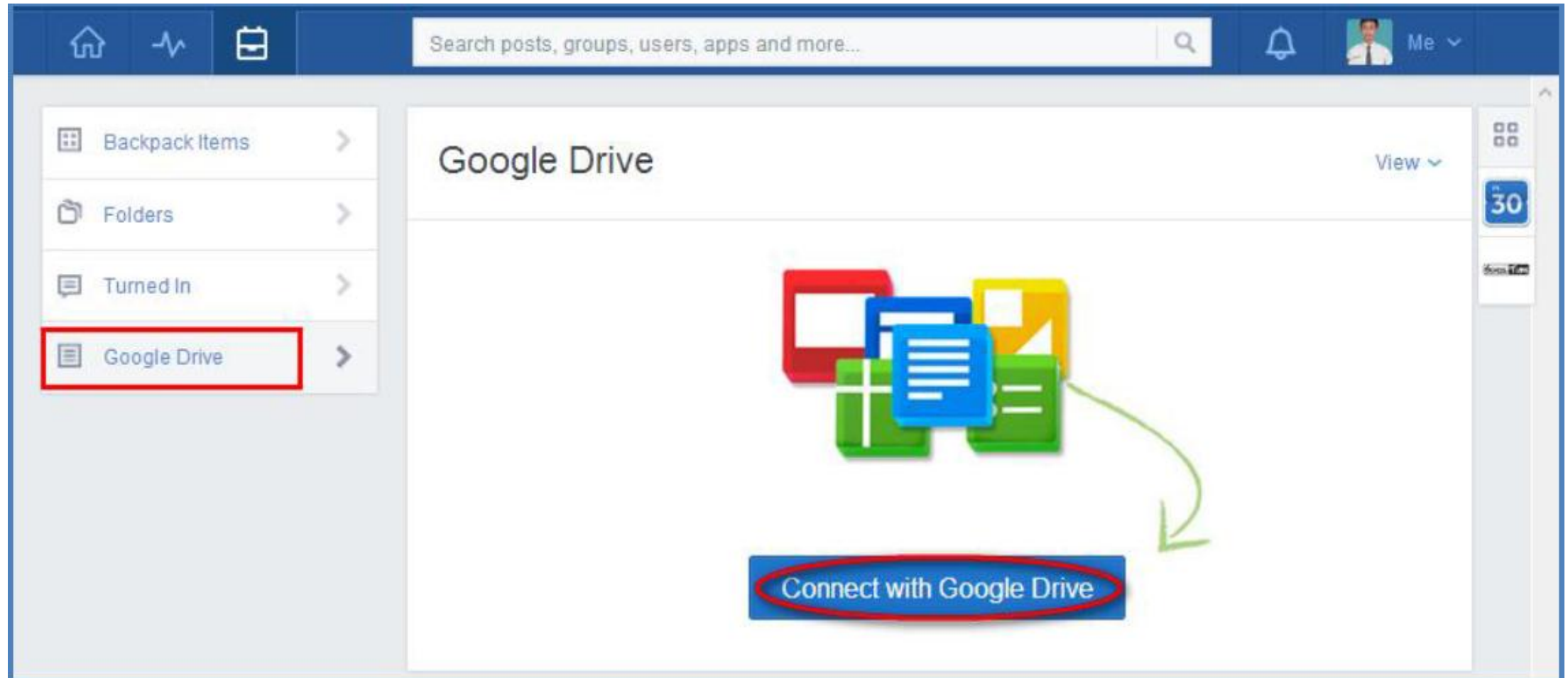
MEMBUAT, MENYIMPAN KONTEN, DAN MENGHAPUS FOLDER



MEMINDAH KONTEN KE DALAM *FOLDER*

The screenshot displays the Facebook Backpack interface. On the left sidebar, the 'Backpack Items' menu item is highlighted with a red rectangle. The main content area is titled 'Backpack Items' and features a folder icon circled in red. A context menu is open, showing 'Add to Other Folders' with a search bar and three options: 'Favorites', 'Gambar', and 'Proyek'. A red arrow points from a red-bordered box containing the text 'Pilih folder' to the 'Favorites' option. The 'Add to Other Folders' menu also has a checkmark icon circled in red. At the bottom of the menu, there are 'Cancel or' and 'Apply' buttons, with the 'Apply' button circled in red. Below the menu, the items 'Quiz.docx', 'Tim Simdig', and 'Agustus.docx' are visible. The top navigation bar includes a search bar, a notification bell, and a user profile icon.

AKSES KE GOOGLE DRIVE



MEMBUKA MATERI PADA *BACKPACK*

The screenshot shows the 'Backpack Items' interface. On the left sidebar, the 'Backpack Items' icon is highlighted with a red box. In the main content area, a red box contains the text 'Klik ikon tumb/list untuk membuka file' (Click the icon/tumb/list to open the file), with four red arrows pointing to the thumbnail icons of the items: 'Online Latex Equation Editor - Schweavers', 'Tugas 3.pptx', 'Quiz.docx', and 'Tim Simdig Agustus.docx'. Additionally, the 'Filter By' and 'View' dropdown menus are highlighted with a red box.

Search posts, groups, users, apps and more

Backpack Items

Filter By View Add to Backpack

Online Latex Equation Editor - Schweavers

Tugas 3.pptx

Quiz.docx

Tim Simdig Agustus.docx

SEKIAN DAN TERIMA KASIH